studienkreis
> Nachhilfe.de

Lernen mit Scrabble, Mikado und Co.

> Spieltipps für Eltern und Kinder

Lernen mit Scrabble, Mikado und Co.

> Spieltipps für Eltern und Kinder

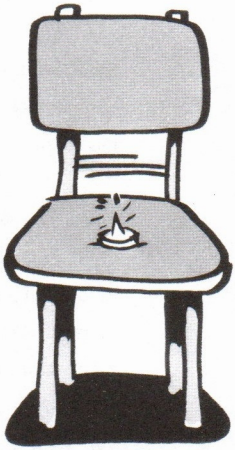
Lernen mit Scrabble, Mikado und Co.
Spieltipps für Eltern und Kinder

Redaktion > Sabine Dudda
> Alexandra Schlüter
> Dr. Andreas Schulz

Herausgeber
Studienkreis
Universitätsstraße 104
44799 Bochum

4. Auflage: 2005

Texterstellung > Alexandra Schlüter
Illustrationen > Guido Bock, Langenhorn
Gestaltung/Satz > Renate Borris, Tiffany Schröder
people online, Bochum
Druck > Lensing Druck, Ahaus



Liebe Eltern,

in der letzten Zeit wird in den Medien immer häufiger darüber geklagt, dass Kinder sich kaum noch konzentrieren können und dass ihr Sprachvermögen schlechter ist als das früherer Generationen. Nun hat sogar eine internationale Studie bewiesen, dass die Lesefähigkeit von Kindern in Deutschland sehr hinter der von Kindern in anderen Ländern her hinkt.

Dabei können Eltern diese Grundfähigkeiten für erfolgreiches Lernen in der Familie mit wenigen Mitteln fördern. Nur sind viele Wege, wie dieses möglich ist, in Vergessenheit geraten. Wo sieht man heute noch Kinder mit Springseilen, die ganz nebenbei lernen, Arme und Beine aufeinander abgestimmt zu bewegen. Nur selten begegnen einem ballspielende Kinder oder Familien, die von Spieleabenden oder Vorlesepartys berichten.

Wir haben in unserem neuen Elternratgeber daher eine Fülle von Spielen zusammengestellt, mit deren Hilfe Sie mit Ihren Kindern viel

Spaß haben können und gleichzeitig Weichen stellen für wichtige Fähigkeiten, die Ihrem Kind den Schulbesuch und das Lernen erleichtern.

Klassische Kinderspiele wie „Ochs am Berg", „Lirum, larum, Löffelstiel" und „Käsekästchen" werden ebenso vorgestellt wie Brettspiele, die auf spielerische Art fördern. Die Schwerpunkte der Förderung liegen in den Bereichen Lesen, Schreiben, Sprechen, Gedächtnis, Konzentration, Motorik und Orientierungssinn.

Wir wünschen Ihnen eine anregungsreiche Lektüre und viel Spaß beim spielerischen Lernen.

Herzlichst
Ihr

Studienkreis

Ein paar Trends zur Einstimmung

„Bei der Einschulung werden heutzutage bei rund 20 Prozent der Kinder Sprachentwicklungsstörungen festgestellt. Dreieinhalb- bis Vierjährige, die gerade in den Kindergarten gekommen sind, zeigen zu einem Viertel Auffälligkeiten." (Prof. Dr. Klaus Ring, Geschäftsführer der Stiftung Lesen, 2001)

„Zehn bis 15 Prozent der Grundschüler liegen in der Lese- und Rechtschreibentwicklung ein bis zwei Jahrgangsstufen gegenüber ihren Mitschülern zurück. Etwa ein Prozent der Schüler können kaum lesen und schreiben." (Landesverband Legasthenie Sachsen-Anhalt e. V., 1998)

„Eine gezielte individuelle Förderung in den ersten Grundschuljahren, insbesondere bei der Vermittlung der Grundlagen in Lesen, Schreiben, Rechnen und beim Erwerb der deutschen Sprache ist eine wirksame und präventive Bildungsarbeit. Sie beugt späterem Schulversagen vor, ist Grundlage für die Ausbildung von Leistungsbereitschaft und Leistungsfähigkeit und zugleich Voraussetzung für das rechtzeitige Erkennen und Fördern von Begabungen." (Empfehlungen des Forum Bildung, 2001)

„Die PISA-Studie stuft knapp zehn Prozent der 15-jährigen Schüler in Deutschland als so genannte funktionale Analphabeten ein, junge Menschen, die oft nicht viel mehr als ihren Namen und ihre Adresse

schreiben können. Weitere 13 Prozent können bestenfalls auf einfachstem Grundschulniveau lesen. Diese insgesamt 23 Prozent hat PISA als potenzielle Risikogruppe unter den Schülern bezeichnet." (Der Spiegel, 27. Mai 2002)

„Wir haben Kinder, auch fünfjährige, die noch nie einen Buntstift oder eine Schere in der Hand hatten. Ganz einfache Sachen: Bilder malen, Zuhören lernen. Lernen sich zu äußern und Wünsche zu formulieren, Streit aushalten können. Das wäre eine geeignete Vorbereitung für die Schule." (Brigitte Homburg, Oberschulrätin, am 4. Februar 2002 in der Nordsee-Zeitung)

„Mit Kinderspielen, wie sie schon die Urgroßeltern kannten, wollen Pädagogen und Wissenschaftler dem Nachwuchs im 21. Jahrhundert bei Lese- und Rechtschreibschwächen helfen. Jedes zehnte Grundschulkind hat Schwierigkeiten beim Erlernen dieser grundlegenden Sprachfähigkeiten, haben sie herausgefunden. Wird das Defizit nicht rechtzeitig erkannt, resignieren die Kinder und verlieren die Freude am Lernen und an der Sprache. Das Versäumte kann später kaum aufgeholt werden." (dpa, 2. Februar 2002)

Damit die Texte in diesem Buch leichter lesbar sind, haben wir nicht an jeder Stelle die weibliche und männliche Form eines Wortes verwendet, sondern nur dort, wo es den Lesefluss nicht stört.

Inhaltsverzeichnis

> Vorwort **> 3**

> Ein paar Trends zur Einstimmung **> 5**

> Einführung in das Thema **> 9**

Spielend und nebenbei lernen > 11

Spielen stärkt die Persönlichkeit des Kindes > 13

Förderung durch das Spiel bei Lernstörungen > 14

Die Spiele in dieser Broschüre > 17

> Empfehlenswerte Spiele, die Spaß machen und die Entwicklung fördern **> 19**

Motorik > 19

Konzentration > 43

Gedächtnis > 59

Orientierungssinn und Planungsfähigkeit > 65

Sprachgefühl > 75

Lese- und Schreibfähigkeit > 80

> Empfehlenswerte Spiele im Handel **> 93**

> Literaturhinweise **> 94**

> Der Studienkreis in Kürze **> 95**

Bla
Bla
Bla
Bla

Einführung in das Thema

„Hier ist die Geißel, dort der Topf, gönnts dem Kinde, ihn umzutreiben". So schrieb schon Wolfram von Eschenbach (1170 – 1220) und mahnte seine Zeitgenossen, den Kindern die Zeit zum Spielen zu lassen. Schon damals hatte man erkannt, dass das Kinderspiel nicht nur der Zerstreuung diente, sondern ganz praktische Folgen für das Lernen und die Entfaltung der Persönlichkeit hatte.

Bis Hundert zählen, den Satzbau kennen, wissen, wie ein Stromkreis funktioniert – Lernen hat viele Gesichter. Doch ist Lernen und Erfahren nicht auf die Schule beschränkt, Kinder entwickeln sich auch durch das Spiel und eignen sich Wissen und Fähigkeiten ganz nebenbei an.

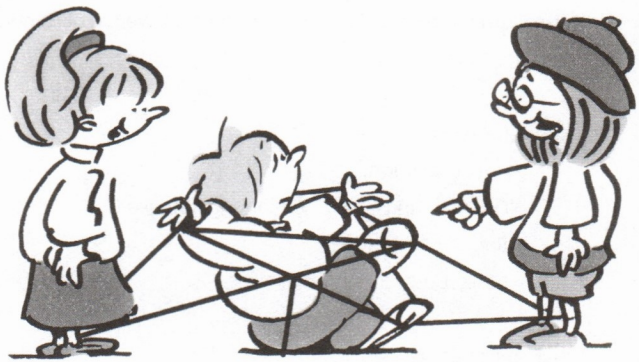
Ob im Freundeskreis, in der Familie oder alleine: Im Spiel trainieren die Kinder spezielle Fähigkeiten, die wichtige und notwendige Voraussetzungen für erfolgreiches Lernen sind. Neben dem reinen Wissen entscheiden auch

> Motorik,
> Konzentration,
> Orientierungssinn und Planungsfähigkeit,
> Sprachgefühl sowie
> Lese- und Schreibfähigkeit

über späteren Schulerfolg.

Doch im Zeitalter der Massenmedien fällt auf, dass das Spielen immer mehr in den Hintergrund rückt. Kinder beschäftigen sich mit dem Computer oder schauen fern. Das Spielen als Hauptbeschäftigung der Kinder scheint durch diese neue Form der Freizeitgestaltung abgelöst. Betrachtet man kleine Kinder, kann man deutlich erkennen, dass der Spieltrieb stets vorhanden ist, aber leider häufig im Laufe der Jahre abnimmt. Unbewusst tragen Eltern dazu bei – sind ihnen doch viele der Spiele und deren positive Auswirkungen unbekannt. Häufig mangelt es an Ideen, wenn Kinder die Frage nach Spielmöglichkeiten stellen. Auch ist das Angebot an käuflichen Spielen sehr groß und durch die Medien wird das Interesse der Kinder auf Barbie & Co. gelenkt.

Dies bedeutet nicht, die Medien zu verdammen und komplett zum klassischen Spiel in der freien Natur zurückzukehren. Vielmehr sind Sie gefordert, Ihrem Kind beide Alternativen zu eröffnen. Lassen Sie es ruhig fernsehen, nehmen Sie Ihrem Kind nicht sein Computerspiel, aber zeigen Sie ihm, dass unter freiem Himmel und in der Wohnung viele Abenteuer warten, die es noch entdecken kann.



Spielend und nebenbei lernen

Unsere Broschüre beginnt mit einem Kapitel zur Motorik, denn die meisten Spiele in der freien Natur fördern und fordern die Kinder in diesem Bereich. Ob nun „Fangen", „Verstecken" oder „Sackhüpfen", die Kinder sind in Bewegung, wetteifern, versuchen sich zu verbessern. Ball- und Murmelspiele gehören hier ebenso zur Auswahl wie der Klassiker „Mikado" oder ein Zauberkasten.

Ob nun Klassenarbeiten, Hausaufgaben oder die tägliche Mitarbeit im Unterricht – ohne Konzentration geht es nicht. Die Fähigkeit zur Konzentration kann geübt werden. Entsprechende Spiele wie Puzzle oder Patience werden im zweiten Kapitel vorgestellt. Generell wird für jedes Spiel Konzentration benötigt, doch heben sich einige Spiele ab, da sie ganz gezielt die Fähigkeiten Ihres Kindes in diesem Bereich beanspruchen und so fördern.

Das Langzeitgedächtnis hat ein großes Potenzial, wird aber häufig nur unzureichend ausgeschöpft. Dabei ist die Reifung des Gedächt-

nisses nicht nur wichtig für den Schulerfolg, sondern ein wesentlicher Bestandteil der kindlichen Entwicklung. Spiele wie „Memory" oder „Das geheimnisvolle Zimmer" helfen den Kindern, ihr Gedächtnis zu nutzen.

Gesellschaftsspiele, so z. B. „Das verrückte Labyrinth", „Die Siedler von Catan" oder „Yenga", eignen sich hervorragend als Training für den Orientierungssinn und die Planungsfähigkeit. Vorausschauend und räumlich zu denken ist für Kinder gar nicht so einfach, doch spielerisch geht vieles leichter.

Das Sprachgefühl ist eine Eigenschaft, die sich vor allem durch den ständigen Umgang mit der Sprache einüben lässt. Kinder, die viel und häufig erzählen, werden eher den Zugang zur deutschen Sprache finden. Partyspiele wie „Outburst" oder „Tabu" verlangen von den Mitspielern einen guten Wortschatz und einen sicheren Umgang mit der Sprache.

Kinder, die gewohnt sind, ein Buch zur Hand zu nehmen, oder gerne Briefe schreiben, entwickeln optimal ihre Lese- und Schreibfähigkeit. Unterstützt wird dieses Lernen durch Spiele wie „Stadt, Land, Fluss" oder „Wortkniffel". Daneben lassen sich kleine Spielereien aber auch ganz einfach und doch effektiv in den Alltag einbinden. Sie können z. B. gemeinsam mit Ihrem Kind die Zeitung durchstöbern oder ein Quizspiel mit Kinderbüchern veranstalten.

Spielen stärkt die Persönlichkeit des Kindes

Statt alleine vor dem Computer oder dem Fernseher zu sitzen, regen Spiele zur Gemeinsamkeit an. Ob nun mit Freunden oder in der Familie – die meisten Spiele machen erst mit mehreren Teilnehmern richtig Spaß. So lernen Kinder den Umgang miteinander, Interaktion, Rücksichtnahme und Gruppenverhalten. In vielen Spielen kommt es darauf an, als Gruppe gemeinsam eine Lösung zu finden: Die Kinder unterstützen sich, agieren miteinander oder auch gegeneinander.

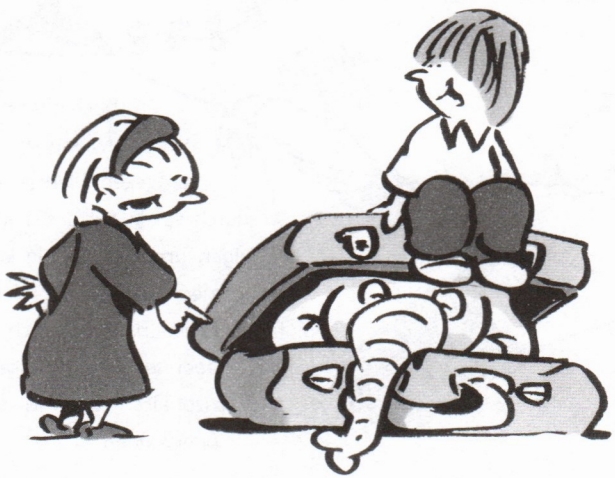
Spiele steigern neben der Fähigkeit zum Umgang mit anderen das Selbstbewusstsein. Dabei geht es nicht nur um den Sieg, sondern darum, etwas zu leisten, was vorher nicht gelungen ist. Ob nun das erste Tor beim Fußball oder der nächsthöhere Ast, der auf dem Baum im heimischen Garten erklommen wurde, immer merken die Kinder, dass sie etwas bewältigen können.

Doch nicht nur das Selbstbewusstsein steigt, umgekehrt lernen Kinder durch Spiele auch, mit Misserfolgen umzugehen. Sie können nicht immer gewinnen, sondern erfahren Niederlagen. Durch diese Niederlagen lernen sie, Misserfolge auszuhalten und wieder zu überwinden.

Diese Fähigkeit sollte mit einem gesunden Selbstbewusstsein einhergehen, denn auch in der Schule werden sich Misserfolge einstellen. Hat ein Kind spielerisch gelernt, damit umzugehen, wird es sich nach Rückschlägen immer wieder neuen Herausforderungen stellen.

Förderung durch das Spiel bei Lernstörungen

Besonders Kinder, die durch eine Lese-Rechtschreib- oder Rechenschwäche Probleme mit dem Lesen, Schreiben oder Rechnen haben, zeigen oft Defizite z. B. in Motorik und Konzentration. Häufig gehen diese Defizite mit einer Schulangst einher, sodass das Lernen für Kinder mit so genannten „Teilleistungsstörungen" zur Qual wird. Durch Spielen lernen diese Kinder fast unmerklich, ohne schulischen Druck.



Schätzungen gehen davon aus, dass rund zehn Prozent aller Jungen und Mädchen unter einer Lese-Rechtschreib-Schwäche leiden. Sie vertauschen Buchstaben und lassen Silben oder ganze Wörter aus. Ihre Diktate wimmeln nur so von Fehlern, die bei genauerer Kontrolle allerdings immer charakteristisch für eine Lese-Rechtschreib-Schwäche oder Legasthenie sind. Kinder mit einer Lese-Rechtschreib-Schwäche schreiben häufig wie sie sprechen. Generell lesen oder schreiben sie sehr ungern. Statt „Sofa" schreiben sie „Sover", ein „Hund" wird zu einem „Hont".

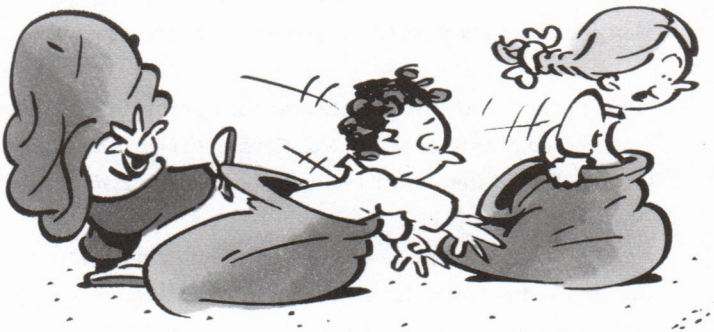
Ähnlich wie bei einer Lese-Rechtschreib-Schwäche sind die Symptome bei einer Rechenschwäche gelagert. Das Kind hat Angst vor dem Mathematikunterricht, es scheint einfach nicht mitzukommen.

Kinder mit einer Rechenschwäche haben vor allem beim Erlernen der Grundrechenarten (Plus, Minus, Mal, Geteilt) Probleme. Sie können keine Zahlen erfassen, obwohl sie stetig und gewissenhaft üben.

Kinder mit einer Rechenschwäche versuchen krampfhaft, sich an ein einmal gelerntes Lösungsschema zu halten, auch wenn die Aufgabe nicht zu diesem Lösungsweg passt. Oft rechnen sie mit den Fingern, auch im Zahlbereich über Zehn. Häufig sind bei diesen Kindern Zahlendreher, so wird aus 92 schnell 29. Sie verwechseln die Grundrechenarten und können die verschiedenen Bedeutungen der Zahl 0 nicht begreifen.

Kinder mit solchen Lernstörungen benötigen eine besondere Förderung, wie sie z. B. in den Rechen-Schulen und Lese-Rechtschreib-Schulen des Studienkreises angeboten wird. Aber auch Sie als Eltern können viel dazu beitragen, dass das Lernen für Ihr Kind leichter wird.

Hat sich doch gezeigt, dass Rechenschwäche und Lese-Rechtschreib-Probleme oft einhergehen mit schlecht entwickelter Motorik, fehlendem Konzentrationsvermögen oder auch Schwierigkeiten beim Sprechen. Es lohnt sich also, schon frühzeitig diese grundlegenden Fähigkeiten zu fördern. Viele Anregungen dazu finden Sie in diesem Büchlein.



Die Spiele in dieser Broschüre

Der Schwerpunkt dieser Broschüre liegt ausdrücklich bei Spielen, die einfach durchzuführen sind und keiner großen Planung bedürfen. Man muss diese Spiele nicht unbedingt kaufen, sondern kann sie mit einfachen Mitteln selbst herstellen. Im Allgemeinen stellen wir hier Spiele vor, mit denen sich viele Generationen vergnügt haben. Man kann also durchaus von „klassischen" Kinderspielen sprechen.

Darüber hinaus finden aber auch die im Handel erhältlichen Spiele ihre Berücksichtigung, sprechen diese doch vor allem die älteren Kinder an. Spielen fördert nicht nur, es bereichert auch das Familienleben. Vielleicht führen Sie in Ihrer Familie einen Spieleabend ein oder nehmen sich am Wochenende gezielt Zeit zum Ausprobieren neuer Spiele.

Eine kleine Anregung: Spielregeln sind zwar wichtig und notwendig, aber meist abwandelbar. Erproben Sie doch gemeinsam mit Ihrem Kind, welche Varianten sich für lieb gewonnene Spiele finden lassen. Speziell die Spiele in der freien Natur sind sehr variabel, möglicherweise entwickeln Ihre Kinder mit der Zeit ganz eigene Abwandlungen und Spielarten. Manche Spiele können zu Beginn leichter gestaltet werden oder aber im Umkehrschluss erschwert werden, wenn Ihre Kinder schon „kleine Profis" geworden sind.

Empfehlenswerte Spiele, die Spaß machen und die Entwicklung fördern

Viele Kinderspiele sind heute leider in Vergessenheit geraten. Sie finden hier einen Fundus an Beschäftigungsmöglichkeiten für Kinder, geordnet nach den Fähigkeiten, die durch die Spiele besonders gestärkt werden.

Motorik

Der Begriff Motorik bezeichnet die Fähigkeit, sich zu bewegen und bestimmte Bewegungen auszuführen. Der motorische Bereich wird aufgeteilt in Grob- und Feinmotorik, seine Ausprägung ist mit ausschlaggebend für die Entwicklung der gesamten Persönlichkeit eines Kindes.

Der Begriff „Grobmotorik" umfasst alle Körperbewegungen, also Laufen, Schleichen, Klettern oder Springen. Das Bewegungsbedürfnis ist bei Kindern besonders ausgeprägt, es drängt sie, all diese Bewegungen auszuprobieren und natürlich auch zu verbessern. Gerade bei jüngeren Kindern sind die grobmotorischen Bewegungen vorherrschender als bei älteren Kindern, die sich schon feinmotorisch beschäftigen können.

Daher gilt es, diesen Bewegungsdrang in richtige Bahnen zu lenken und geschickt zu fördern. Nicht zuletzt steigert die wachsende Beherrschung grobmotorischer Bewegungen bei Kindern das Selbstvertrauen. Welches Kind wird nicht stolz verkünden, dass es zum ersten Mal auf einem Bein gehüpft ist oder beim Seilspringen einen Doppelschlag geschafft hat.

Neben dem Spielen gibt es vielfältige Möglichkeiten, wie Sie Ihr Kind in der Motorik fördern können. Da wäre zum einen sportliche Betätigung. Gehen Sie mit Ihrem Kind schwimmen oder bringen Sie ihm Inlineskaten bei. Melden Sie Ihr Kind – falls es daran Interesse zeigt – in einem Sportverein an. Viele Vereine bieten Kurse gerade für kleinere Kinder.

Gehen Sie mit Ihrem Kind spazieren, lassen Sie es toben und rennen. Versuchen Sie, auch im Haus Möglichkeiten zum Austoben zu bieten.

Später entwickelt sich die „Feinmotorik", also die Bewegungen der Hand, der Finger und der Füße. Auch hier haben Sie mit einfachen Mitteln die Möglichkeit, Ihr Kind zu fördern. Zum einen wiederum mit spielerischen Mitteln, aber auch sonst im Alltag eingebunden (Sandburgenbauen, Basteln). Lassen Sie Ihr Kind malen oder einen Scherenschnitt anfertigen. Oder aber Sie regen Ihr Kind an, Dinge zu untersuchen und mit seinen Fingern zu „arbeiten". Die Neugier Ihres Kindes ist ein guter Helfer auf dem Weg zur ausgeprägten Feinmotorik.

Gesellschaftsspiele

> Mikado

Zur Ausbildung der Feinmotorik ist dieses Spiel geradezu ideal. Bunte Stäbchen, deren Farbe den Wert (z. B. gelb zwei Punkte, grün drei Punkte) anzeigt, werden fallen gelassen.

Es gilt nun, Stäbchen zu entfernen, ohne dass die anderen sich bewegen. Eine ganz schön knifflige Angelegenheit! Hat ein Spieler dies geschafft, darf er das entfernte Stäbchen behalten. Der Punktwert dieses Stäbchens wird auf seinem Punktekonto gut geschrieben. Es lohnt sich also zu versuchen, Stäbchen mit einem höheren Punktwert aus der Menge zu nehmen.

Mikado eignet sich für zwei oder mehr Spieler, sogar alleine kann es noch Spaß machen. (Haba, 1 – 8 Spieler, ab 5 Jahre)

> Angelspiel

In einem Karton befinden sich acht Kunststoff-Fische, die mit Magneten versehen sind. Die Mitspieler müssen versuchen, die Fische mit ihrer Angel – an dieser befindet sich ebenfalls ein Magnet – aus dem Karton zu ziehen. Es versteht sich, dass die kleinen Hobby-Angler dabei nicht in den Karton schauen dürfen. (Noris, 2 Spieler, 3 bis 7 Jahre)

> Packesel

Die Mitspieler müssen versuchen, auf einem kleinen Holzesel Holzstäbchen aufzuschichten. Die Stäbchen müssen liegen bleiben und dürfen nicht herunterfallen. Doch Vorsicht: Im Verlauf des Spieles wird es dem Esel zu schwer werden und er wird sämtliche Stäbchen abwerfen. Der Spieler, der das letzte Stäbchen gelegt hat, ist der Verlierer dieser Runde. (Haba, 1 – 4 Spieler, 5 bis 14 Jahre)

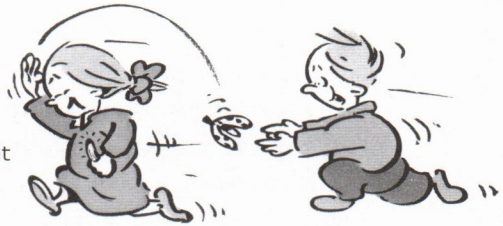
> Kerplunk

Hinter diesem seltsamen Namen verbirgt sich ein Zylinder, in dessen Mitte sich Löcher befinden. Durch diese Löcher werden Stäbchen gesteckt, auf die Stäbchen werden durch eine Öffnung im Zylinder Murmeln fallen gelassen. Jeder Spieler muss nun ein Stäbchen aus dem Zylinder ziehen, die Murmeln dürfen nicht herunterfallen. (Mattel, 2 – 4 Spieler, ab 5 Jahre)

> Zauberkasten

Tücher verschwinden lassen, Seile auf magische Weise entknoten – der Zauberkasten ist eine wahre Fundgrube für Hobby-Zauberer. Und da die Tricks eine gute Fingerfertigkeit voraussetzen, wird die Feinmotorik optimal geschult. (Ravensburger, 1 Spieler, ab 8 Jahre)

Fangen spielen



Kaum aus der Kindheit wegzudenken ist das Fangenspielen.

Seinen Ursprung hat das Fangenspielen in den antiken olympischen Wettläufen. Es befriedigt den natürlichen Bewegungsdrang der Kinder.

> Räuber und Gendarm

Alle Kinder versammeln sich auf einem freien Platz oder einer großen Wiese. Der Fänger in diesem Spiel heißt Gendarm, die übrigen Kinder heißen Räuber und rennen vor dem Gendarm davon.

Der Gendarm muss nun die Räuber einfangen, gefangene Räuber gelten als eingesperrt und nehmen nicht mehr am Spiel teil. Das Spiel endet, wenn der Gendarm alle Räuber eingefangen hat.

> Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?

Dies ist eine beliebte Variante vom Fangenspielen. Ein Kind stellt sich an das eine Ende des „Spielfeldes" (ein großer Rasen, ein weitläufiger Platz oder auch ein Fußballfeld) und die Gruppe mit den restlichen Kindern stellt sich an der gegenüberliegenden Seite auf.

Der Fänger ruft dreimal „Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?" und die Gruppe antwortet jedes Mal „Niemand". Nach dem dritten Wortwechsel rennen die beiden Parteien aufeinander zu, wobei der Fänger sich lediglich geradeaus und zur Seite bewegen darf, nicht aber rückwärts. Seine Aufgabe ist es, möglichst viele Kinder abzuschlagen.

Wer abgeschlagen wird, wird zum Helfer und muss nun ebenfalls versuchen – wie der Fänger – Kinder abzuschlagen. Das Spiel wiederholt sich, wieder folgt auf den Wortwechsel das Aufeinanderzulaufen. So gibt es mit der Zeit immer mehr Helfer und immer weniger Kinder, die gefangen werden müssen.

> Plumpsack

Dies ist ein Spiel für eine Gruppe von Kindern und ideal für einen Kindergeburtstag. Zwar kann man den „Plumpsack" auch mit weniger Kindern spielen, aber mit zehn Mitspielern macht das Spiel erst richtig Spaß.

Als Material wird ein kleines Stoffsäckchen oder Ähnliches benötigt, notfalls reicht auch schon ein altes Tuch.

Ein Kind wird bestimmt. Dieses geht mit den Worten „Dreh dich nicht um / der Plumpsack geht rum. / Wer sich umdreht oder lacht / wird mit Prügel bedacht." um die im Kreis stehenden Kinder herum. Diese dürfen nicht nach hinten schauen.

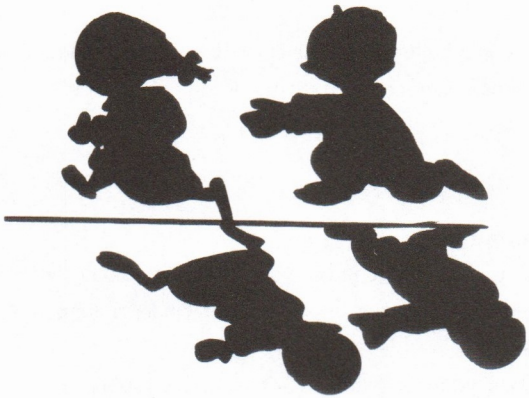
Der Plumpsack wird dann möglichst unauffällig hinter einem Kind fallen gelassen. Sobald das Kind auf den Plumpsack hinter seinem

Rücken aufmerksam wird, muss es möglichst schnell das andere Kind verfolgen, bevor dieses den freien Platz im Kreis einnehmen kann.

Gelingt es dem Kind, das den Plumpsack fallen gelassen hat, den freien Platz zu erreichen, muss das andere Kind nun wiederum mit dem Plumpsack um die Kinder herumlaufen und das Spiel beginnt von Neuem. Wird das Kind jedoch abgeschlagen, muss es in einer neuen Runde sein Glück versuchen. (Haba, ab 5 Spieler, ab 4 Jahre)

> Schattenfangen

Wie der Name schon besagt, geht es in dieser Variante darum, den Schatten eines Mitspielers „einzufangen" – sich also auf den Schatten zu stellen.



> Fischer, wie tief ist das Wasser

Auch dieses Spiel trägt zur Erheiterung von Mitspielern und Zuschauern bei jedem Kindergeburtstag bei. So richtig Spaß macht es erst mit mehr als zehn Kindern.

Ein Kind ist der „Fischer", dieser stellt sich auf die eine Seite des Hofes. Die anderen Kinder nehmen ihre Plätze auf der gegenüberliegenden Seite ein.

Die Gruppe ruft : „Fischer, wie tief ist das Wasser?". Der Fischer antwortet „Drei Meter", die Gruppe wiederum ruft: „Wie kommen wir hinüber?". Der Fischer muss nun eine Fortbewegungsart angeben, zum Beispiel „auf einem Bein" oder „rückwärts".

Die Gruppe muss dann den Hof in der geforderten Art und Weise überqueren, wobei der Fischer versuchen muss, die Kinder abzuschlagen. Der Fischer allerdings darf sich nur genauso fortbewegen, wie er es von der Gruppe gefordert hat.

Das Spiel endet, wenn alle Kinder bis auf eines eingefangen sind. Dieses darf dann in der nächsten Runde als „Fischer" die Kommandos geben.

> Kettenfangen

Beim Kettenfangen fassen sich zunächst zwei Kinder an den Händen und müssen versuchen, die anderen Kinder zu fangen.

Jedes gefangene Kind ergänzt dann die Gruppe.

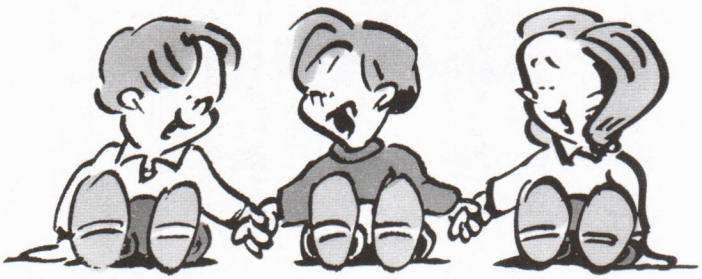
> Häschen in der Grube

Dieses Spiel ist vor allem für jüngere Kinder geeignet.

Ein Kind ist das Häschen, es hockt sich in die Mitte eines Kreises, die anderen Kinder gehen ebenfalls in die Knie.

Alle singen dann „Häschen in der Grube", an der Stelle „Häschen hüpf!" schnellen die Kinder auseinander und das Häschen muss versuchen, die Mitspieler einzufangen.

Generell gilt für die Fangspiele: Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Dieses Spiel lädt geradezu zum Abwandeln ein, es lassen sich eine Vielzahl von Möglichkeiten denken, diese Beschäftigung noch interessanter werden zu lassen.



Verstecken

Ebenso vielfältig wie das Fangenspielen ist der Klassiker „Verstecken". Das Basisspiel bedarf kaum einer Erklärung, gehört es doch zu den beliebtesten Kinderspielen überhaupt.

In Deutschland gibt es viele unterschiedliche regionale Bezeichnungen für das gleiche Spiel. So wird es auch „Anschlagen", „Finkenstein", „Kuckuck, wo bist du" oder „Spinkelwinkel" genannt.

> Gefangenenbefreiung

Eine interessante Variante für mehrere Spieler ist die Gefangenenbefreiung. Zunächst wird auf dem Boden ein Kreis markiert. Dieser sollte nicht zu groß und nicht zu klein sein, sodass alle Mitspieler bequem darin Platz finden.

Dann wird – wie bei fast allen Versteckspielen – ein „Sucher" ausgewählt. Die anderen Kinder verstecken sich.

Entdeckt der Sucher ein Kind, muss es sich in den Kreis begeben und ist gefangen.

Gelingt es nun wiederum einem anderen Kind, den Gefangenen abzuschlagen, ohne vom Sucher entdeckt zu werden, dann ist der Gefangene wieder frei und kann sich erneut verstecken.

Das Spiel endet, wenn alle Kinder im Kreis gefangen sind.

> Nach Hause

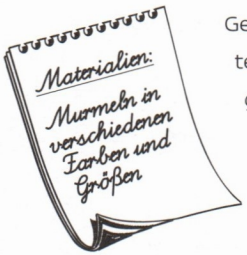
Eine Mischung aus Fangen und Verstecken ist „Nach Hause". Dieses Mal versteckt sich nur ein Kind, die anderen müssen suchen.

Wurde das Kind entdeckt, ruft einer der Sucher „nach Hause". Alle Kinder müssen versuchen, ein vorher festgelegtes Mal zu erreichen. Das entdeckte Kind jedoch muss versuchen, einen der Sucher zu fangen.

Der Gefangene darf sich dann beim nächsten Mal verstecken.

Murmelspiele

Es gibt eine Vielzahl von Spielen, die sich mit Murmeln gestalten lassen. Nicht selten wetteifern Kinder darum, wer der beste Murmelspieler ist.



Gerade bei den Murmelspielen kommt es häufig auf Zentimeter an. Daher eignet sich das Spielen mit Murmeln besonders gut, um zu üben, seine Bewegungen gezielt und kontrolliert einzusetzen. Die Kinder müssen zum einen möglichst genau agieren, zum anderen sehr konzentriert zu Werke gehen, um einen Erfolg zu erzielen.

> Anschlagen

Die Kinder versuchen, ihre Murmeln möglichst nah an eine Mauer zu schnippen, wobei die Mauer aber nicht berührt werden darf.

Wer es am weitesten schafft, erhält alle Murmeln.

> Grubenmurmeln

Die Kinder drücken zunächst eine tiefe Kuhle in den Sand. Nun versuchen sie, mit ihren Murmeln diese Kuhle zu treffen. Wer zuerst alle seine Murmeln in dieser Kuhle versenkt hat, ist Sieger.

Eine schwierigere Variante: Um die große Zielmulde werden viele kleinere Mulden gegraben. Diese sind dann Hindernisse. Punkte gibt es nur, wenn die große Zielmulde getroffen wurde.

> Zielschießen

In dieser Abwandlung ist gefordert, ein vorher vereinbartes Ziel zu treffen. Dies kann ein kleines Stöckchen, das in den Sand gesteckt wurde, sein, aber auch eine Dose oder etwas anderes in dieser Größe.

Ballspiele

Ballspiele haben ebenso wie das Murmeln eine lange Tradition, sie können sogar als eine der ältesten Spielformen überhaupt bezeichnet werden. Natürlich gibt es hier eine unüberschaubare Zahl von Spielen, viele Varianten sind von Kindern erfunden worden. Wir können hier nur einige davon vorstellen.

> Wenn der Letzte stirbt

„Wenn der Letzte stirbt" ist der etwas drastische Titel eines Spieles, in dem sich mindestens zehn Kinder (mit weniger Kindern macht es nicht so einen großen Spaß) in zwei Gruppen aufstellen.

Die Gruppen werden durch eine Kreidelinie voneinander getrennt. Nun wird der Ball von einer Gruppe zur nächsten geworfen.

Wenn jemand den Ball nicht fängt, muss er ausscheiden. Das Spiel ist zu Ende, wenn nur noch ein Kind übrig ist.

> Völkerball

Ein Spiel für große Gruppen ist „Völkerball". Hier gibt es wieder zwei Gruppen, jede Gruppe hat einen „Fänger". Dieser steht außerhalb am Spielfeldrand hinter oder seitlich der gegnerischen Gruppe.

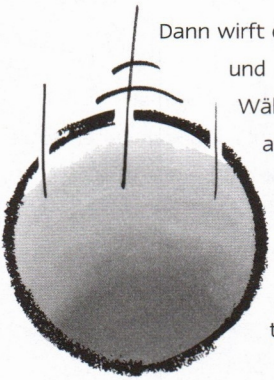
Nun versucht der Fänger jeder Gruppe, Mitglieder der anderen Partei abzuwerfen. Abgeworfene Spieler gesellen sich zu den Fängern. Auch hier läuft das Spiel, bis nur noch ein Kind im Feld ist.

Es gibt eine Variante, mit der es den „Fängern" möglich ist, sich wieder in das Spielfeld zu bringen. Haben sie es dreimal geschafft, jemanden abzuwerfen, dürfen sie wieder in das Spielfeld zurückkehren.

Es kann sinnvoll sein, für diese Variante einen Schiedsrichter zu bestimmen, der die Anzahl der Abwürfe zählt, damit die Fänger auch genau wissen, wann sie wieder in das Spielfeld dürfen.

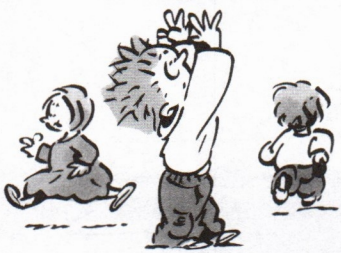
> Namenball

Ein interessantes und spannendes Spiel ist „Namenball". Alle Kinder stehen in einem engen Kreis, ein Kind hat den Ball und ruft laut den Namen eines Mitspielers.



Dann wirft es den Ball so hoch wie möglich in die Luft und der Angesprochene muss diesen fangen. Währenddessen strömen die anderen Kinder auseinander, bleiben aber stehen, sobald der Ball gefangen ist.

Der Fänger muss nun versuchen, eines der Kinder abzuwerfen. Dieses darf als nächstes den Ball in die Luft werfen.



> Zappelball

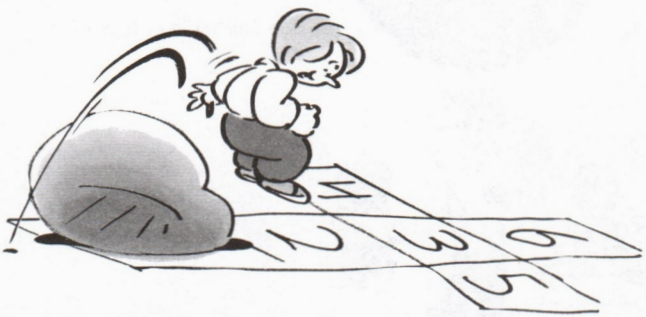
Dies ist ein Spiel für drei Kinder. Zwei Kinder stehen sich gegenüber und werfen sich den Ball zu. Das dritte Kind steht zwischen den beiden Mitspielern und muss versuchen, den Ball zu fangen. Gelingt es ihm, wandert das Kind in die Mitte, das den Ball geworfen hat.

Hüpfspiele

> Himmel und Hölle

Im Sommer sieht man sie wieder, die bunten, aufs Pflaster gemalten Kästchen. Die Rede ist von Himmel und Hölle, einem Spiel, bei dem so ganz nebenbei die Motorik und die Konzentration gefördert werden.

Das Spiel ist denkbar einfach zu erstellen: Man malt sechs Kästchen in Form eines Kreuzes auf den Boden. Unten wird eine „1" in das Kästchen gemalt, dann eine „2" bis oben zur „6". Die „1" ist die Hölle, die „6" der Himmel. Es gilt nun, in richtiger Reihenfolge mit einem Bein von der Hölle in den Himmel zu hüpfen. (Haba, 1 – 4 Spieler, ab 5 Jahre)



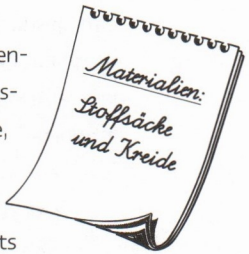
> Frosch und Storch

Eine interessante und hübsch anzusehende Mischung aus Fang- und Hüpfspiel ist „Frosch und Storch".

Ein Kind ist der „Storch", also der „Fänger". Die anderen Kinder sind die „Frösche". Der Storch muss auf einem Bein hüpfen, die anderen Kinder bewegen sich in der Froschhocke.

Der „Storch" muss nun versuchen, die „Frösche" zu fangen. Das letzte Kind, das übrig bleibt, ist in der nächsten Runde der „Storch".

> Sackhüpfen



Um Geschicklichkeit geht es beim Sackhüpfen, ebenfalls eine ideale Beschäftigung beim Kindergeburtstag. Benötigt werden natürlich Säcke und Kreide, um die Ziellinie zu markieren.

Die Kinder müssen nun in den Säcken vorwärts hüpfen. Es macht einfach Spaß mitzuhüpfen, aber auch das Zuschauen ist nicht selten eine lustige Angelegenheit.

> Seilspringen

Allein oder mit mehreren Kindern lässt sich Seilhüpfen auch auf kleinem Raum hervorragend spielen. Die Idee ist simpel: Es kommt darauf an, ein Seil über den Kopf zu schlagen und – wenn es den Boden erreicht – darüber zu springen.

Ist das Kind alleine beschäftigt, schwingt es selbst das Seil. Dabei kann es pro Schlag einmal hüpfen, aber auch versuchen, das Seil während eines Hüpfers zweimal unter den Beinen durchzuschlagen. Oder aber es versucht, die Arme zu kreuzen und so über das Seil zu springen. Sind mehrere Kinder in einer Gruppe, schlagen jeweils zwei das Seil, ein oder mehrere Kinder hüpfen darüber. Auch hier lassen sich Variationen wie der Doppelschlag denken. Oder aber das Tempo wird von den Schlägern stetig verändert. Bleibt ein Kind im Seil hängen, ist das nächste an der Reihe.

Früher wurde von den Kindern beim Seilspringen häufig ein Abzählreim gesungen oder gesprochen, der den Rhythmus bestimmte. Auch heutige Kinder haben Spaß daran. Die Kinder müssen entweder die Anweisungen dieser Reime umsetzen oder aber auf Fragen antworten. Ein Beispiel für einen solchen Reim ist:

„Teddybär, Teddybär, dreh dich um /
Teddybär, Teddybär, mach dich krumm /
Teddybär, Teddybär, heb den Fuß /
Teddybär, Teddybär, wie alt bist du?"

> Hinklauf

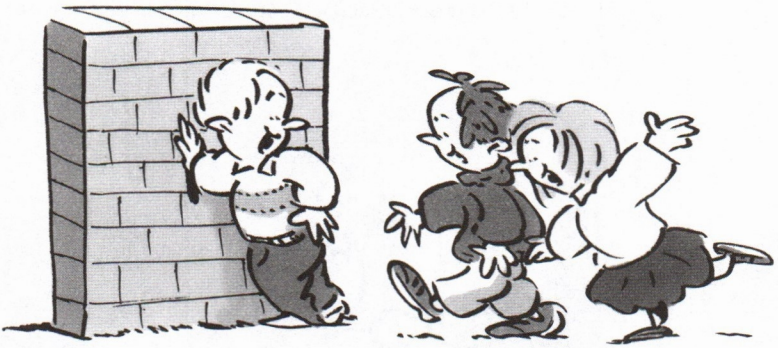
Ein lustiges Bild bietet sich dem Betrachter dieses kleinen Wettrennens. Zwei Gruppen von mindestens je vier Kindern stellen sich an einer Startlinie auf. Das Besondere: Der Hintermann fasst jeweils das angehobene linke Bein des Vordermannes an.

Nun muss die Gruppe in das Ziel hinken. Die Partei, die als erste die Ziellinie überschreitet, gewinnt.

Ochs am Berg

Ein Kind wird zum „Ochsen" bestimmt. Es stellt sich an einer Mauer auf, die anderen Kinder (mindestens sechs sollten es sein) stehen in einigen Metern Entfernung. Der „Ochse" dreht sein Gesicht zur Mauer und ruft laut „Ochs am Berg", währenddessen rücken die anderen Kinder zum Ochsen so weit wie möglich auf.

Wenn der „Ochse" sich umdreht, darf sich aber kein Kind mehr bewegen, sonst scheidet es aus. Sieger ist, wer als erster den „Ochsen" erreicht hat.



Allerlei Sportliches

> Eierlaufen

Ebenso unterhaltsam für Mitspieler und Zuschauer ist das Eierlaufen, auch hier spielen Motorik und Konzentration eine entscheidende Rolle.

An Material wird nicht viel benötigt: Lediglich ein Esslöffel und Tischtennisbälle sollten zur Hand sein.

Wieder gilt es, die Ziellinie zu erreichen. Der Tischtennisball wird dabei auf dem Löffel balanciert und darf nicht herunterfallen. Dieses Spiel lässt sich mit zunehmender Fertigkeit der Kinder noch verschärfen. So kann es zur Auflage werden, den Ball mit verbundenen Augen sicher in das Ziel zu bringen. (Haba, ab 2 Spieler, ab 5 Jahre)

> Tauziehen

Ein sehr altes Spiel, in dem Kinder in zwei Gruppen ihre Kräfte messen können. Hierfür braucht man allerdings viel Raum: Ein weiter Platz oder eine große Wiese sind für die Durchführung nötig. Außerdem benötigt man ein langes, stabiles Seil oder Tau.

Die Kinder – mehr als zehn sollten es sein – teilen sich in zwei ungefähr gleich starke Gruppen auf. Jede Gruppe ergreift ein Ende des Seiles. Genau in die Mitte wird ein Kreidestrich gezogen.

Jede Gruppe muss nun versuchen, mit vereinten Kräften die gegnerische Gruppe über den Kreidestrich zu ziehen.

> Dosenlaufen

Eine Variante des Stelzenlaufens ist das Dosenlaufen. Hierzu wird nichts weiter benötigt als zwei möglichst gleich große Blechdosen.

In diese werden jeweils zwei Löcher gebohrt, durch die ein stabiles Garn oder Seil gezogen wird, das mit den Händen festgehalten werden kann. Dies sollte von den Eltern gemacht werden, um Verletzungen zu vermeiden.

Nun können die Kinder versuchen, auf den Dosen zu balancieren und mit diesen zu laufen.

> Stelzenlaufen

Mit einfachen Mitteln lässt sich das Stelzenlaufen verwirklichen. Kindern macht es richtig Spaß, Meter um Meter auf dem wackeligen Gestell hinter sich zu lassen. Profis können sogar ein Wettrennen veranstalten oder kleine Kunststückchen vorführen. (Haba, 1 Spieler, ab 5 Jahre)

> Bockspringen

Man braucht keinerlei Materialien für das Bockspringen, auch mit nur zwei Kindern lässt sich dieses Spiel schon starten.

Ein Kind geht in die Knie, stützt sich mit den Armen an den Beinen ab, um einen festen Halt zu haben. Der Rücken ist nach oben gestreckt.

Ein anderes Kind nimmt nun Anlauf und springt über den Rücken des Kindes in der Hocke. Dabei stützt es sich mit den Armen auf dessen Rücken ab.

Besonders viel Spaß macht das „Bockspringen", wenn mehrere Kinder eine Reihe bilden, sodass der Springer über mehrere Kinder nacheinander hinweghüpfen kann.

Ist der Springer am Ende der Reihe angekommen, hockt er sich selbst hin und der letzte der Reihe darf nun springen.

Klettern

Zwar kein Kinderspiel im eigentlichen Sinne, aber eine hervorragende Beschäftigung ist das Klettern jeglicher Art.

Treibt es den Eltern auch manchmal den Schweiß auf die Stirn – Klettern ist eine gute Möglichkeit, die eigenen Grenzen zu testen und die Motorik zu schulen.

Klettereien fördern dabei nicht nur die Motorik, sie helfen auch einem gesunden Selbstbewusstsein auf die Sprünge. Kinder wachsen an ihren Erfolgen und wenn sie es schaffen, immer höher und immer sicherer zu klettern, werden sie auch ihr Selbstbewusstsein steigern. Denn nur, wer sich etwas zutraut, entwickelt ein gesundes Selbstbewusstsein.

Steinchen schießen

Befindet sich in der Nähe ein stehendes Gewässer, dann zeigen Sie Ihrem Kind das „Steinchenschießen". Dies erfordert allerdings ein wenig Übung.

Benötigt werden möglichst flache und glatte Steine. Das Kind muss nun versuchen, diese so geschickt schräg auf das Wasser zu werfen, dass sie von der Wasseroberfläche wieder aufspringen.

Sehr geschickte Werfer schaffen es, dass die Steine mehrmals auf dem Wasser auftreffen und wieder in die Luft fliegen.

Hat Ihr Kind ein wenig Übung, machen Sie mit ihm einen Wettbewerb: Wer die meisten Hüpfer schafft, hat gewonnen.

Konzentration

Konzentration bezeichnet die Fähigkeit, seine Gedanken auf eine bestimmte Sache zu lenken, sich ausschließlich mit einem Gedanken bzw. einer Tätigkeit so lange zu beschäftigen, bis ein Problem gelöst oder eine Beschäftigung abgeschlossen ist. Konzentration ist eine der Grundlagen für erfolgreiches Lernen.

Dabei verlangt die Konzentration keine Verkrampfung, keine Bündelung aller Kräfte, sondern vielmehr Entspannung und Lockerung. Nur, wer locker und ruhig an eine Aufgabe herangeht, wird diese konzentriert beenden können. Daher ist das Spiel ein optimales Mittel zur Konzentrationsförderung, denn Spielen entspannt und sorgt für eine lockere Atmosphäre, fordert jedoch Konzentration auf das Ziel des Spieles.

Jedes Kind hat die Fähigkeit zur Konzentration, diese muss aber erarbeitet und trainiert werden. Kinder können üben, sich gezielt auf eine Sache zu konzentrieren. Dabei ist es wichtig, dass die Konzentration unabhängig von der Intelligenz zu sehen ist. In jedem Kind schlummert das Potenzial zur Konzentration, es muss nur geweckt und ausgeschöpft werden.

Es gibt ganz unterschiedliche Möglichkeiten, Ihrem Kind zu einer guten Konzentration zu verhelfen. Wichtig ist, dass Ihr Kind ausgeschlafen ist und nicht übermüdet in die Schule geht. Ein ausgeschlafenes Kind, das sich morgens nicht noch hektisch waschen und anziehen muss, sondern ruhig in den Tag starten kann, wird sich leichter konzentrieren als ein Kind, das bereits zu Tagesbeginn völlig überfordert ist.

Ablenkung ist der größte Feind der Konzentration. Achten Sie darauf, dass sich Ihr Kind voll auf das konzentrieren kann, was es macht. Wenn es z. B. ein Puzzle lösen will, kann ein laufender Fernseher viel spannender als die derzeitige Beschäftigung sein. Die Folge: Die Kinder lassen sich ablenken, das Puzzle gerät in Vergessenheit und wird nicht fertig gestellt. Daher sollte möglichst kein Fernseher laufen und die Aufmerksamkeit des Kindes auf sich ziehen, das Puzzle sollte die einzige Beschäftigung bleiben, solange das Kind Spaß daran hat.

Ihr Kind kann sich mit Spielen oft stundenlang beschäftigen. Bedenken Sie dabei: Steht nichts Wichtiges an – z. B. Schlafens- oder Essenszeit – lassen Sie Ihr Kind in Ruhe spielen. So lernt Ihr Kind, eine Sache konzentriert bis zum Ende durchzuhalten. Dies gilt für Spiele, mit denen sich Ihr Kind alleine beschäftigt, aber auch für Spiele in der Gruppe. Das heißt auch, dass Sie sich nicht ungefragt einmischen sollten. Ihr Kind will selbst herausfinden, an welche Stelle ein Puzzleteil gehört, ohne dass Sie ihm zu viele Hilfestellungen geben. Seien Sie versichert: Ihr Kind wird fragen, wenn es Ihre Hilfe haben möchte!

Überfordern Sie Ihr Kind nicht mit den Spielen. Es ist am besten, wenn es mit Dingen spielt, die seinem Alter angemessen sind. Manche gut gemeinten Geschenke sind für das Kind zwar interessant, aber einfach noch nicht zu bewältigen.

Dies führt zu Frustration und zu mangelnder Motivation, etwas Neues auszuprobieren. Generell gilt: Lassen Sie Ihr Kind möglichst mit den Dingen spielen, mit denen es sich beschäftigen möchte, auch wenn Ihnen dieses zu simpel vorkommt. Außerdem sollten Sie geduldig sein: Ihr Kind soll sich die Zeit nehmen, die es braucht.

Ein kleiner Tipp: Einige Kinder, die in der Schule mit Problemen zu kämpfen haben, können nicht gut verlieren. Spielregeln können abgewandelt werden, sodass nicht unbedingt immer der Sieg im Vordergrund stehen muss. So könnte doch auch derjenige mit den wenigsten Memory-Kärtchen ein kleines Trostpflaster erhalten. So werden erneute Negativerlebnisse vermieden, da es beim Spielen in erster Linie um den Spaß gehen sollte.

Gesellschaftsspiele

> Puzzle

Wenn Ihr Kind sich alleine beschäftigen möchte oder gerade keine anderen Kinder da sind, dann bieten sich Puzzles an. Bilder müssen beim Puzzle aus mehreren Teilen zusammengesetzt werden. Sie machen zum einen Spaß, fördern die Konzentration und lassen sich hervorragend an das Alter des Kindes anpassen.

Jüngere Kinder sollten mit wenigen größeren Teilen anfangen, ältere Kinder können dann richtige Kopfnüsse mit mehreren hundert oder sogar tausend Teilen lösen. Auch die Motive kann sich Ihr Kind nach Belieben aussuchen. Von Tieren über Landschaften bis hin zu Popstars und Phantasiegebilden reicht mittlerweile die Palette dessen, was sich zusammenpuzzeln lässt.

Für ganz Mutige gibt es inzwischen sogar 3D-Puzzle, mit denen man u. a. berühmte Bauwerke nachbilden kann. So wird fast unmerklich auch noch der Zugang zur Architektur eröffnet.

Das fertige Werk kann dann entweder wieder auseinander genommen oder aber eingerahmt und aufgehängt werden – ganz wie Ihr Kind möchte. Auf jeden Fall gibt es kaum eine Beschäftigung, die eine solche Konzentration verlangt wie das Puzzeln.

> Tangram

Eine interessante Abwandlung ist das Tangram, hier müssen aus sieben unterschiedlichen schwarzen Teilen verschiedene Figuren nach einer Vorlage zusammengelegt werden. Auch hier gibt es einfache Figuren, aber auch sehr schwere Figuren für kleine Profis. (Haba, ab 1 Spieler, ab 6 Jahre)

> Solitaire

Dieses Spiel gibt es in unterschiedlichen Ausführungen. Der Spielplan ist immer kreuzförmig und mit 33 Löchern oder Vertiefungen versehen. In diese Löcher bzw. Vertiefungen werden 32 Holzstäbchen oder kleine Holzkugeln – meist „Figur" genannt – gesteckt bzw. gelegt. Das Loch in der Mitte bleibt frei.

Nun überspringt man mit einer der Figuren andere Figuren. Wenn eine Figur übersprungen wurde, wird sie vom Spielfeld genommen. So bleiben immer weniger Figuren übrig.

Ziel des Spieles ist es, alle Figuren bis auf eine zu beseitigen, und diese letzte Figur sollte sich, nachdem die letzte Figur übersprungen wurde, im mittleren Loch befinden. Solitaire eignet sich besonders gut für Einzelspieler. (Haba, ab 1 Spieler, ab 6 Jahre)

Kartenspiele

Viele Kartenspiele trainieren die Konzentration, stellvertretend werden hier zwei Spiele vorgestellt, die zu den „Klassikern" gehören.

> Patience

Es gibt viele unterschiedliche Arten von Patiencen. Benötigt wird lediglich ein Kartenspiel mit 52 Karten mit Werten von Zwei bis Ass. Dieses Kartenspiel wird in der Regel von einer Person gespielt. Die einfachste Variante, die speziell für Einsteiger geeignet ist, funktioniert folgendermaßen:

Die Karten werden gemischt und nacheinander auf den Tisch gelegt. Zuvor wurde ein beliebiger König aus dem Stapel genommen und offen auf den Tisch gelegt. Nun werden die übrigen Karten der Reihe nach aufgedeckt. Sobald eine Dame gezogen wird, kann sie an den König angelegt werden. Es kommt nun darauf an, die Reihe zu vervollständigen (König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei, Eins, Ass). Wird erneut ein König gezogen, eröffnet der Spieler eine neue Reihe.

Nach dem ersten Durchgang werden die Karten erneut gemischt und wieder der Reihe nach aufgedeckt. Dieses Spiel kann man so lange fortführen, bis alle Karten abgelegt sind – dann ist die Patience „aufgegangen" –, man kann aber auch eine gewisse Rundenzahl festlegen, nach der die Patience beendet ist.

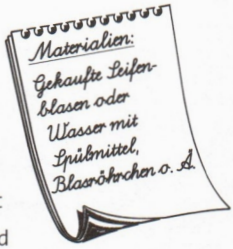
> Schwimmen

Dieses ist ein Kartenspiel für zwei oder mehr Spieler und sehr einfach zu erlernen. Jeder Spieler erhält aus einem normalen Skatspiel drei Karten auf die Hand. In der Mitte des Tisches befinden sich drei weitere aufgedeckte Karten.

Der Spieler, der an der Reihe ist, kann nun eine Karte gegen eine Karte aus der Mitte austauschen oder aber auch alle drei Karten eintauschen. Mit dem Wort „Schieben" kann er passen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ziel des Spieles ist es, drei gleiche Karten auf die Hand zu bekommen (drei Buben, drei Zehner, drei Asse etc.) oder aber drei Karten der gleichen Farbe (Herz, Karo, Pik, Kreuz) zu sammeln.

Jeder Spieler hat drei Spielchips vor sich. Wer eine Runde verliert, also als letzter die geforderten Karten auf der Hand hat, muss einen Chip abgeben. Sind alle drei Chips verloren, „schwimmt" ein Spieler mit. Dies bedeutet, er darf noch eine Runde mitspielen und kann sogar noch Gesamtsieger werden. Verliert er allerdings noch eine Runde, ist er endgültig aus dem Spiel ausgeschieden. Gerade als „Schwimmer" kann dieses Kartenspiel also noch einmal ganz besonders interessant werden, wenn es darum geht, auch ohne Chip noch so lange wie möglich im Rennen zu bleiben.

Seifenblasen



Um Seifenblasen zu produzieren, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder benutzt man ein gekauftes „Seifenblasen-Döschen". Häufig entstehen aber gerade aus selbst gemachtem Seifenwasser die schönsten Blasen. Hier wird nichts weiter benötigt als ein Gefäß mit Wasser und ein wenig Spülmittel. Ein wenig Probieren dürfte helfen, die richtige Seifenkonzentration herauszufinden, um besonders stabile Blasen zu zaubern. Um Blasen zu machen, kann z. B. ein Strohhalm zu Hilfe genommen werden.

Sie werden sehen, Ihr Kind wird sich eine ganze Weile mit den Seifenblasen beschäftigen können.

Lirum, larum, Löffelstiel

Alle Kinder setzen sich um einen Tisch herum. Ein Kind hält einen Holzlöffel in der Hand und spricht den Satz „Lirum, larum, Löffelstiel". Es klopft dabei im Rhythmus mit dem Löffel auf den Tisch.

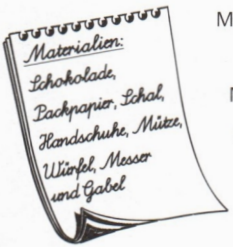
Die anderen Kinder müssen die Szene gut beobachten, der Löffel wird nun an das Kind zur Linken gereicht. Dieses muss genauso den Satz aussprechen und mit dem Löffel auf den Tisch klopfen. Macht es einen Fehler – zeigt z. B. die Innenseite des Löffels nach oben statt wie beim Kind zuvor nach unten oder hält es den Löffel in der rechten statt in der linken Hand – ruft

das Kind, das den Löffel vorher hatte, „Fehler". Das Spiel beginnt dann erneut.

Das Spiel endet, wenn der Löffel einmal fehlerfrei um den Tisch gewandert ist.

Schokolade auspacken

Dieses Spiel ist ein Klassiker für jeden Kindergeburtstag. Auf einen Tisch werden eine eingepackte Tafel Schokolade, ein Schal, eine Mütze, Handschuhe sowie Messer und Gabel gelegt.



Nun wird gewürfelt. Das Kind, das eine 6 würfelt, muss sich Schal, Mütze und Handschuhe anziehen, die Schokolade auspacken und mit Messer und Gabel essen, während die anderen Kinder der Reihe nach weiterwürfeln. Das Kind ist so lange an der Reihe, bis der nächste Teilnehmer eine 6 würfelt.

Das Spiel endet, wenn auch das letzte Stückchen Schokolade gegessen wurde. Man glaubt kaum, wie schwer es ist, Schokolade mit Messer und Gabel zu essen – und dann auch noch so winterlich eingekleidet!

Wassermusik

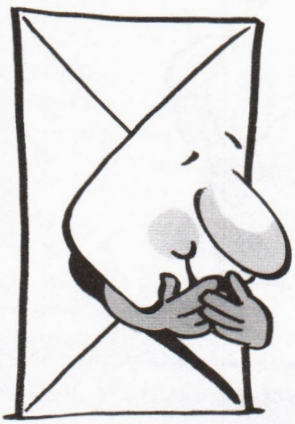
Zwar nicht direkt ein Kinderspiel, aber ein spannendes Experiment ist die Wassermusik. Verschiedene Behälter werden mit einer unterschiedlichen Menge Wasser gefüllt. Mit diesen Behältern kann nun durch Anticken mit dem Löffel Musik gemacht werden.

Lassen Sie Ihr Kind doch einmal versuchen, eine bestimmte Melodie so nachzuspielen. Der Versuch wird sicherlich allen viel Spaß machen.

Stille Post

Ein besonders witziges Spiel ist die „Stille Post". Alle Kinder setzen oder stellen sich in eine Reihe.

Das erste Kind denkt sich einen Satz oder ein kompliziertes Wort aus und flüstert es dem nächsten ins Ohr. Dieses flüstert es dann weiter, bis das Wort bzw. der Satz beim letzten Kind angekommen ist. Dieses spricht dann laut aus, was es verstanden hat.



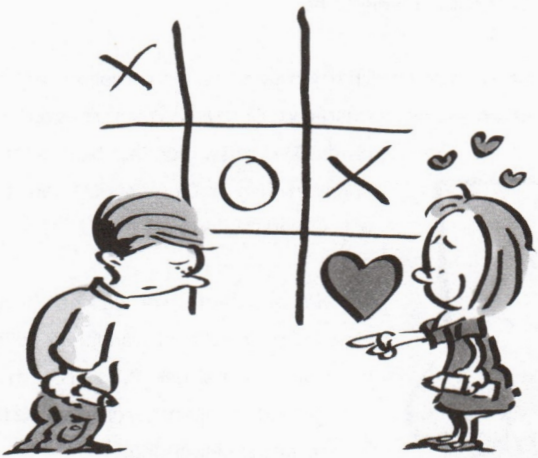
So wird aus dem ursprünglichen Text meist eine völlig sinnlose Abwandlung. Sollte dennoch das Original den Weg bis zum letzten Kind gefunden haben, bekommen die Mitspieler eine kleine Belohnung.

Käsekästchen

Dieses Spiel kann im Haus, aber auch draußen gespielt werden. Es ist für zwei Kinder besonders gut geeignet.

Spielen die Kinder im Haus, zeichnen sie ein Quadrat mit neun Feldern auf das Papier. Nun malen sie abwechselnd ihre Symbole (Kreis oder Kreuz) in ein Kästchen. Es kommt darauf an, drei Symbole in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu bringen.

Draußen ist das Prinzip gleich, nur wird hier mit Kreide das Quadrat auf den Boden gemalt, als Symbole dienen Knöpfe und Steine.



Ringlein, Ringlein, du musst wandern

Wieder werden genügend Kinder für einen Kreis benötigt. Außerdem brauchen die Mitspieler einen Ring, der hinter dem Rücken von Kind zu Kind weitergegeben wird.

Eine Kassette mit einem Kinderlied wird in einen Kassettenrecorder gelegt, dieser wird von einem Kind oder Erwachsenen bedient.

Ein Kind steht in der Mitte und beobachtet die anderen Kinder aufmerksam. Nun wird ein Lied abgespielt, welches plötzlich gestoppt wird. Sobald die Musik endet, wird auch der Ring nicht mehr weitergegeben, sondern bleibt in der Hand eines Mitspielers.

Das Kind in der Mitte muss nun versuchen zu erraten, in wessen Hand sich der Ring befindet. Tippt es richtig, muss der Ringträger in die Kreismitte und das Spiel kann von neuem beginnen.

Steine werfen

Dieses Spiel zielt auf die Feinmotorik, aber vor allem auch auf die Konzentration ab. Der Schwierigkeitsgrad wird langsam gesteigert, sodass jüngere und ältere Kinder daran teilnehmen können. Noch dazu spielt es keine Rolle, ob ein oder mehrere Kinder beim „Steinewerfen" ihr Glück versuchen. Es ist auch für einen einzelnen Spieler als Geschicklichkeitsprobe interessant.

Fünf handliche Steine, die keine scharfen Kanten haben sollten, werden auf einen Tisch oder den Boden gelegt.

Nun wird einer der Steine in die Luft geworfen, der Werfer muss versuchen, einen weiteren Stein vom Tisch aufzunehmen, bevor der geworfene Stein wieder auf den Tisch bzw. den Boden fällt. Dieser muss anschließend mit der gleichen Hand, mit der der andere Stein aufgehoben wurde, gefangen werden.

Danach sollte das Kind versuchen, sogar zwei Steine aufzunehmen, bevor es den ersten Stein fängt. Dies geht solange weiter, bis alle vier Steine in die Hand des Kindes wandern.

Danach geht es rückwärts: Erst vier, dann drei, dann zwei und schließlich nur noch ein Stein müssen vor dem Fangen aufgesammelt werden. Richtige Profis können sogar mehrere Steine hochwerfen.

Feuer, Wasser, Luft und Erde

Auch bei diesem Spiel bilden die Kinder einen Stuhlkreis. In der Mitte steht ein Kind, dieses sucht sich einen Mitspieler aus und zeigt mit dem Finger auf ihn. Das Kind in der Mitte nennt nun eines der drei Elemente Wasser, Luft oder Erde.

Das angesprochene Kind muss nun möglichst schnell ein Tier nennen, das in diesem Element lebt (z. B. Vogel in der Luft). Dabei dürfen sich die Tiere im Laufe des Spiels nicht wiederholen, es wird also immer schwieriger, ein Tier zu finden.

Antwortet ein Kind richtig, sucht sich das Kind in der Mitte einen neuen Mitspieler aus. Antwortet ein Kind falsch, ruft das Kind in der Mitte „Feuer". Ähnlich wie bei der „Reise nach Jerusalem" springen alle Kinder auf und suchen sich einen neuen Platz, auch das in der Mitte. Das Kind, das keinen freien Stuhl ergattern kann, muss den Platz in der Mitte einnehmen.

Alle Vögel fliegen hoch

Bei diesem Spiel müssen die Kinder ganz besonders aufmerksam sein. Alle Kinder sitzen an einem Tisch, ein Kind ist der „Verkünder".

Der „Verkünder" ruft nun laut: „Alle Vögel fliegen hoch". Alle Kinder außer dem „Verkünder" müssen nun ihre Arme in die Höhe strecken. Danach wird der Satz ständig wiederholt, immer mit unterschiedlichen Tieren. Die Kinder dürfen die Arme aber nur in die Luft strecken, wenn wirklich ein Tier, das fliegen kann, ausgerufen wurde.

Heißt es z. B. „Alle Nilpferde fliegen hoch", und ein Kind streckt die Hände nach oben, muss es ausscheiden.

Das geheimnisvolle Zimmer

Alle Kinder stehen in einem mit möglichst vielen Gegenständen ausgestatteten Zimmer (Das Kinderzimmer eignet sich hier hervorragend – je unaufgeräumter, desto besser.) und prägen sich das Zimmer ganz genau ein. Ein Kind wird dann bestimmt, das den Raum verlassen muss. Nun wird ein Gegenstand aus dem Zimmer entfernt oder an eine neue Stelle gerückt.

Das Kind darf das Zimmer wieder betreten und muss erraten, was verändert worden ist. Gelingt dies, darf es in der nächsten Runde den Gegenstand vertauschen oder entfernen.

Wattepusten

Dieses Spiel lässt sich in zwei Varianten spielen. Benötigt werden ein nicht zu kleines Stück Watte und ein möglichst glatter Tisch, damit die Watte gut rutscht.

Alle Kinder müssen nun in der ersten Variante die Watte von sich wegpusten. Wer nicht schnell genug reagiert, sodass die Watte bei ihm vom Tisch fällt, scheidet aus. Das Spiel dauert so lange, bis nur noch ein Kind übrig ist.

In der zweiten Variante werden Mannschaften gebildet, die sich an den beiden Seiten des Tisches gegenübersitzen. Wieder pusten die Mannschaftsmitglieder den Wattebausch von sich weg zur gegnerischen Mannschaft, wieder muss darauf geachtet werden, dass die

Watte auf dem Tisch bleibt. Fällt sie herunter, erhält die gegnerische Mannschaft einen Punkt gutgeschrieben.

Hier kann als Ende ein Zeitrahmen oder eine zu erreichende Punktzahl vereinbart werden, damit der Sieger feststeht.

Engelchen und Teufelchen

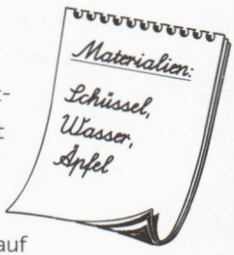
Wieder wird Musik benötigt, um dieses Spiel durchzuführen. Dabei bleibt es den Teilnehmern überlassen, ob sie selbst ein Lied singen möchten oder ob ein Kassettenrecorder zum Einsatz kommt. Sollten die Kinder ein Lied selbst singen, muss ein Kind bestimmt werden, das „stopp" rufen darf, damit die Kinder nicht mehr weitersingen.

Auch hier gilt: Je mehr Kinder mitmachen, umso spannender wird es. Zwei Kinder – das Engelchen und das Teufelchen – stehen sich gegenüber, fassen sich an beiden Händen und halten diese in die Höhe.

Die anderen Kinder müssen nun unter den Händen hindurchlaufen. Stoppt die Musik, müssen Engelchen und Teufelchen schnell die Hände sinken lassen, sodass ein Kind gefangen wird. Dieses Kind scheidet aus.

Das Spiel endet, wenn eines der letzten beiden Kinder vom Engelchen und Teufelchen gefangen wurde.

Äpfelangeln



Äpfelangeln eignet sich besonders gut als Wettspiel für Kindergeburtstage. In eine Schüssel mit Wasser wird ein Apfel gelegt. Die Kinder müssen nun versuchen, diesen Apfel nur mit ihrem Mund aus dem Wasser zu angeln, die Hände müssen auf dem Rücken verschränkt werden.

Die anderen Kinder zählen bis 30, in dieser Zeit muss der Apfel geangelt sein. Wer seinen Apfel am schnellsten aus dem Wasser geholt hat, hat gewonnen.

Gedächtnis

Das Gedächtnis speichert unser Wissen, zunächst kurzfristig im Kurzzeitgedächtnis, dann länger im Langzeitgedächtnis. Haben wir etwas erlebt oder gelernt, wandern die neuen Informationen meist zunächst in das Kurzzeitgedächtnis. Durch Wiederholen der Eindrücke und Erkenntnisse wandern diese in das Langzeitgedächtnis.

Es kommt mit der Zeit darauf an, die Kapazität des Gedächtnisses einfach richtig zu nutzen und nichts „zu vergessen". Aber warum vergessen Kinder etwas? Häufig ist es einfach zu langweilig, es macht keinen Spaß, sich eine Sache zu merken. Warum sollte ein Kind sich physikalische Theorien darüber merken, wie sich unterschiedliche Wassermengen in unterschiedlichen Behältern auswirken? Es wird jedoch sehr wohl behalten, dass es unterschiedliche Geräusche ergibt, wenn man diese Behälter mit einem Stöckchen anschlägt.

Das Gedächtnis wird am besten und effektivsten durch Wiederholen trainiert. Dies gilt speziell auch für das Lernen. Werden neue Informationen innerlich häufig wiederholt, fällt es dem Gedächtnis leichter, diese im Langzeitgedächtnis richtig zu verknüpfen und abzuspeichern.

So ist das „Auswendiglernen" eine gute Übung für das Gedächtnis. Dabei kann es sich um Gedichte, Liedtexte oder auch Autokennzeichnen handeln – regen Sie Ihr Kind zum Auswendiglernen an. Fragen Sie z. B.: „Wie lautet noch mal der Text von dem Lied, das du so gerne hörst?" Ihr Kind wird sich über Ihr Interesse freuen und den Text wiedergeben – und ganz nebenbei sein Gedächtnis trainieren.

Oder aber Sie machen auf langen Autofahrten aus der Not eine Tugend und spielen das „Autokennzeichenspiel". Dabei müssen Autokennzeichen den richtigen Städten zugeordnet werden.

Memory

Memory ist eines der beliebtesten Spiele nicht nur für Kinder. Es eignet sich durch seine Variationen und äußerst unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen für Spieler aller Altersklassen.

Kleine Kinder können mit nur zehn Kärtchen beginnen. Die zeigen kindgerechte Motive wie Tiere oder Märchenfiguren. Die Kärtchen werden verdeckt auf den Tisch gelegt und jedes Kind darf nun zwei Kärtchen umlegen. Dabei muss es sich merken, welches Motiv unter welchem Kärtchen liegt, und möglichst die Pärchen herausfinden. Wer am Ende die meisten Pärchen hat, hat gewonnen.

So ein Memory ist auch ganz leicht zu basteln. Schneiden Sie zusammen mit Ihrem Kind Buchstaben oder Symbole aus der Zeitung aus – natürlich immer zwei von einer Sorte – und kleben Sie diese auf kleine weiße Karteikärtchen. Schon kann das Spiel beginnen. Neben dem Gedächtnistraining ist dies eine gute Übung für die Feinmotorik.

Kartenspiele

Kartenspiele fördern nicht nur die Konzentration, sondern eignen sich hervorragend zur Stärkung des Gedächtnisses. Einige spezielle Spiele sind besonders hervorzuheben.

> Bauernskat

Zwei Spieler erhalten jeweils acht Karten eines Skatspiels. Diese legen sie in Viererreihen verdeckt vor sich. Ein Spieler legt nun vier Karten aufgedeckt auf seine erste verdeckte Reihe. Er muss jetzt die Trumpffarbe bestimmen (in der Reihenfolge: Kreuz, Pik, Herz, Karo). Dabei gilt: Bauern sind immer Trumpf und stechen alle anderen Karten.

Dann werden die restlichen Karten aufgedeckt auf die übrigen verdeckten Karten gelegt, sodass jeder Spieler zwei Reihen mit verdeckten Karten unten und offenen Karten oben vor sich liegen hat.

Ein Spieler beginnt und spielt eine Karte aus. Der Gegenspieler muss bedienen. Wird also Herz gespielt, muss – falls vorhanden – Herz bedient werden. Die höhere Karte erhält den Stich. Kann ein Spieler nicht bedienen, darf er mit einer Trumpfkarte stechen, kann aber auch eine andere Farbe abwerfen.

Wird Trumpf gespielt, z. B. Pik, dann muss auch Trumpf bedient werden. Allerdings mit der Ausnahme, dass dann auch ein Bauer gespielt werden kann, der den Trumpf sticht. Ein Kreuzbauer ist höher als ein Pikbauer, dieser höher als der Herzbauer und den geringsten Wert hat der Karobauer.

Wird eine Karte des oberen Stapels ausgespielt, wird im nächsten Schritt die Karte darunter aufgedeckt. Für jede Karte gibt es folgende Punkte:

- *7, 8, 9 - 0 Punkte*
- *Bube - 2 Punkte*
- *Dame - 3 Punkte*
- *König - 4 Punkte*
- *10 - 10 Punkte*
- *Ass - 11 Punkte*

Der Spieler, der am Ende mit seinen Stichen die meisten Punkte machen konnte, gewinnt.

> Quartett

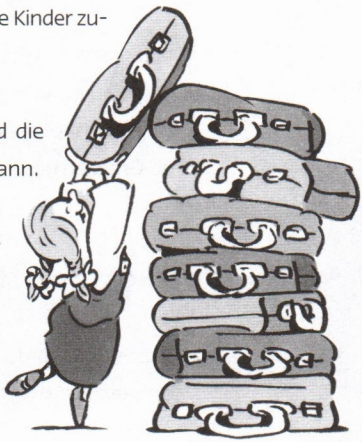
Das Quartett variiert in seinen Spielregeln – je nachdem, wie viele Kinder mitspielen. Hier werden die Regeln für zwei Spieler erklärt. Wenn man keines der im Handel erhältlichen Quartettspiele zu Hause hat, kann man wie hier beschrieben auch ein Skatkartenspiel verwenden.

Jeder Spieler erhält zehn Karten, die restlichen Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt. Ziel des Spieles ist es, vollständige Quartette abzulegen (vier Könige, vier Damen etc.). Der Kartengeber fragt seinen Gegenspieler nun gezielt nach einer Karte, z. B. einer Dame. Erhält er die Karte, darf er weiterfragen, erhält er sie nicht, darf er eine Karte vom verdeckten Stapel nehmen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Koffer packen

Ein bekanntes Spiel bei Kindergeburtstagen ist das „Kofferpacken". Dabei geht es darum, möglichst viele Dinge, die von den Kindern genannt werden, in der richtigen Reihenfolge im Gedächtnis zu behalten.

Ein Kind fängt den Satz an: „Ich packe meinen Koffer und stecke ... (z. B. ein Buch) hinein". Es denkt sich ein Teil aus und der nächste muss die Reihe verlängern. Er wiederholt also die Reihe, wobei alle Dinge wiederholt werden müssen, die die Kinder zuvor genannt haben.



Das Spiel läuft so lange weiter, bis ein Kind die Reihe nicht mehr vollständig wiederholen kann. Dieses Kind scheidet aus und das Spiel endet, wenn nur noch ein Kind die Wörter wiederholen kann. (Haba, 2 – 6 Spieler, ab 4 Jahre)

Was bin ich?

Dieses Spiel ist sehr einfach umzusetzen. Es kann in der Familienrunde, aber auch mit mehreren Kindern gespielt werden. Zunächst wird ein Rateteam sowie ein Spielleiter bestimmt.

Ein Kind denkt sich nun einen Beruf aus und nimmt vor dem Rateteam neben dem Spielleiter Platz. Das Rateteam versucht, durch geschickte Fragen den Beruf herauszufinden. Dabei darf das Kind nur mit „ja" oder „nein" antworten.

Das erste Mitglied des Rateteams beginnt. Lautet die Antwort auf seine Frage „ja", darf es so lange weiterraten, bis es ein „nein" als Antwort erhält. Das Kind, dessen Beruf erraten werden muss, erhält dann z. B. ein Bonbon oder einen Spielchip.

Nun ist das nächste Kind des Rateteams an der Reihe, wieder werden Fragen gestellt. Das Spiel endet, wenn der Beruf erraten wurde oder wenn das Rateteam zehn Mal ein „nein" als Antwort erhalten hat.

Man kann das Spiel abwandeln, so könnte statt „Was bin ich?" die Frage auch „Wer bin ich?" lauten. Gesucht würden dann berühmte Persönlichkeiten, Tiere oder sogar Städte. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt.

Wortketten

Dieses Spiel fördert sowohl Konzentration als auch Sprachgefühl, es müssen allerdings mindestens zwei Kinder mitspielen.

Ein Satz wird vorgegeben, z. B.: „Ich finde den Zoo toll". Das erste Kind muss dann ein Wort finden, welches in den Satz passt und mit dem letzten Buchstaben des Wortes „toll" beginnt (z. B.: „Ich finde den Zoo toll, lustig, gigantisch, herrlich ...").

So geht es weiter, immer mehr Wörter müssen gefunden werden, dabei soll auf die Rechtschreibung und auf den Sinn geachtet werden. Natürlich dürfen auch lustige Sätze entstehen!

Orientierungssinn und Planungsfähigkeit

Spiele fördern auch den Orientierungssinn. Es gibt eine Vielzahl von Spielen, in denen es darum geht, sich mit verbundenen Augen zurechtzufinden, den richtigen Weg zu erkennen oder aber einfach seinem Gefühl zu vertrauen.

Gerade Kinder mit einer Lese-Rechtschreib- oder Rechenschwäche leiden unter einem mangelnden Orientierungssinn. Sie schreiben z. B. Buchstaben falsch herum oder verwechseln links und rechts.

Besonders gut als Training eignen sich Spiele, in denen die Kinder ihr räumliches Vorstellungsvermögen stärken (z. B. Gesellschaftsspiele wie „Das verrückte Labyrinth" oder „Yenga").

Planungsfähigkeit ist für Spiele wichtig, die sich über einen längeren Zeitraum erstrecken oder aber vorausschauendes Denken nötig machen. Will ein Kind z. B. eine Sandburg bauen, wird es sich vorher genau Gedanken machen, wie diese Burg aussehen soll, welche Verzierungen vorgenommen werden können und welche Materialien es benötigt.

Besonders geeignet sind Gesellschaftsspiele, in denen es gilt, einen Plan zu entwerfen, wie das Spiel gewonnen werden kann. Dies sind die Spiele, in denen es auch auf eine gute Konzentrationsfähigkeit ankommt, z. B. „Schach", aber auch Klassiker wie „Sagaland".

Gesellschaftsspiele

> Domino

Ein Dominospiel besteht aus kleinen, rechteckigen Spielsteinen, auf denen jeweils links und rechts Würfelwerte aufgemalt oder eingestanzt sind.

Jeder Spieler erhält acht Dominosteine, die er vor sich aufstellt, ohne sie dem Gegenspieler zu zeigen. Der Spieler mit dem höchsten Pasch – das ist ein Stein, der zwei gleiche Augen zeigt – beginnt. Nun muss der nächste Spieler versuchen, an diesen Stein anzulegen. Das heißt, an eine Seite mit z. B. zwei Augen muss ein Stein angelegt werden, der ebenfalls an einer Seite zwei Augen hat. (Augen sind die Punkte auf einem Stein, es gibt Seiten von null bis sechs Augen.) Er darf aber nur an den offenen Enden anlegen, also an einem Ende der Reihe von Steinen.

Kann ein Spieler einen Pasch anlegen, darf er erneut einen Stein auslegen. Ist es einem Spieler jedoch unmöglich anzulegen, muss er sich einen Stein vom verdeckten Stapel der restlichen Dominosteine nehmen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle Steine abgelegt hat oder keine Steine mehr im Stapel sind.

Tipp: Dominosteine eignen sich nicht nur als Legespiel. Wenn man viele von ihnen geschickt hintereinander aufstellt – und zwar mit der schmalen Seite nach unten – dann kann man beobachten, wie sie der Reihe nach umfallen, wenn man den ersten Stein antickt.

> Vier gewinnt

In einem Spielkasten mit 52 Löchern müssen vier Chips der eigenen Farbe (gelb oder rot) in eine zusammenhängende Viererreihe (horizontal, vertikal oder diagonal) gebracht werden. Wer zuerst eine Reihe hat, gewinnt das Spiel. (Hasbro, 2 Spieler, ab 7 Jahre)

> Slotter

Ziel dieses Spieles ist es, nummerierte Chips in der richtigen Reihenfolge in das Ziel zu bringen. Die Chips müssen durch Räder gedreht werden, dabei dürfen die Räder immer nur in eine Richtung gedreht und nur benutzt werden, wenn der Gegenspieler zuvor ein anderes Rad bewegt hat. (Hasbro, 2 Spieler, ab 7 Jahre)

> Die Siedler von Catan

Aus Flächen (diese stehen für Lehm, Erz, Holz, Getreide und Schafe) wird eine Insel gelegt. Jeder Spieler muss versuchen, durch geschicktes Bauen von Häusern, Städten und Straßen möglichst viele Punkte zu sammeln. (Kosmos, 2 – 4 Spieler, ab 10 Jahre)

> Scotland Yard

Ein Spieler ist „Mr. X". Er ist auf einem Spielplan, der das Londoner Verkehrsnetz zeigt, auf der Flucht. Die anderen Spieler müssen nun versuchen, anhand seiner eingesetzten U-Bahn-, Taxi- und Straßenbahnchips „Mr. X" auf dem Plan ausfindig zu machen. (Ravensburger, 3 – 6 Spieler, ab 10 Jahre)

> Torres

Der Spieler hat in „Torres" die Aufgabe, Burgen zu bauen und diese sinnvoll mit Rittern zu besetzen. In jeder Runde stehen dem Spieler verschiedene Aktionen zur Verfügung (z. B. Burg ausbauen, sich bewegen, Ritter einsetzen etc.), diese wollen clever bedacht sein. (Ravensburger, 2 – 6 Spieler, ab 12 Jahre)

> Das verrückte Labyrinth

Ein bei Kindern und auch Erwachsenen sehr beliebtes Spiel. Es kommt darauf an, Schätze in einem Labyrinth zu sammeln.

Zunächst wird das Spielbrett aufgebaut. Es besteht aus kleinen Kärtchen, auf denen Gänge und Schätze eingezeichnet sind. Die Karten lassen sich verschieben, sodass immer wieder neue Gänge, aber auch neue Sackgassen entstehen.

Die Kinder müssen von einem Kartenstapel Bildkarten ziehen, auf denen der Schatz abgedruckt ist, den sie als nächsten finden müssen. Dabei dürfen die Mitspieler sich gegenseitig nicht zeigen, was sie finden müssen.

Jeder Teilnehmer versucht nun, durch geschicktes Verschieben der Gänge zu seinem Schatz zu gelangen. Wem dies gelingt, der darf seine Karte behalten. Wer am Ende des Spieles die meisten Karten hat, der gewinnt. (Ravensburger, 2 – 4 Spieler, ab 8 Jahre)

> Sagaland

In diesem Spiel geht es um Märchensymbole, die unter „Bäumchen" versteckt sind. Die „Bäumchen" stehen auf einem Spielplan, der wie ein Wald gestaltet ist, und sind jeweils durch eine bestimmte Anzahl von Feldern voneinander getrennt.

Ein Kartenstapel gibt an, welches Symbol gesucht werden soll. Die Spieler müssen nun zu den Bäumchen „reisen", indem sie würfeln und die Würfelzahl voranschreiten. Trifft ein Kind genau auf ein Feld mit einem Bäumchen, darf es einen Blick darunter werfen. Stimmt das Symbol, darf es das Kärtchen behalten.

Stimmt das Symbol nicht, muss es sich weiter auf die Suche machen, sich aber dennoch gut merken, welches Zeichen unter dem Bäumchen war, denn später im Spiel wird es sich auf die Suche auch nach diesem Zeichen machen müssen. Wieder gewinnt der Spieler, der die meisten Karten sammeln konnte. (Ravensburger, 2 – 6 Spieler, ab 6 Jahre)

> Yenga

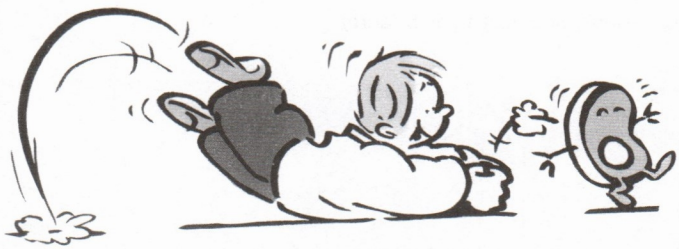
Aus rechteckigen Klötzchen wird ein Turm gebaut. Alle Mitspieler müssen nun der Reihe nach versuchen, ein Klötzchen aus dem Turm herauszuziehen. Der Turm darf allerdings nicht umfallen, sonst hat derjenige Spieler, der das letzte Klötzchen genommen hat, verloren. (MB Verlag, beliebig viele Spieler, ab 5 Jahre)

Schnitzeljagd

Schön ist dieses Spiel mit mehreren Kindern, es zählt zu den Klassikern. Es verlangt von den Eltern allerdings eine Reihe von Vorbereitungen, um die Schnitzeljagd wirklich spannend zu gestalten.

Benötigt werden ein „Schatz", der gefunden werden muss, diverse Dinge, um den Weg zum Schatz zu kennzeichnen (Kreide, Stofffetzen, Stöckchen etc.). Der Schatz wird gut in der Umgebung versteckt. Es kann sich dabei um ein Bündel Süßigkeiten, ein Spielzeug oder aber Eintrittskarten für Schwimmbad oder Kino handeln. Ihrer Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Die Kinder versammeln sich an einem Startpunkt und müssen nun anhand ausgelegter Hinweise den Weg zum Schatz finden. Diese Hinweise können auf den Boden gemalte Wegweiser, an Bäumen befestigte Stofffetzen oder sogar kleine Rätsel sein, deren Lösung die kleinen Schatzsucher auf die richtige Spur führt. Bei der Schnitzeljagd sollte vor allem darauf geachtet werden, dass das Gelände interessant und nicht zu eintönig ist. Die Kinder sollen suchen müssen, bevor sie die Hinweise entdecken. Besonders eignet sich ein Park oder ein weitläufiges Gelände. Dort sollte nicht zuviel Verkehr herrschen, Sie sollten trotzdem einen guten Überblick über die Kinder behalten können.



Eselschwanz

Auf ein großes Blatt Papier (mindestens DIN A3) wird ein Esel gezeichnet, dem allerdings der Schwanz fehlt. Dieser wurde zuvor aus Pappe gebastelt und mit einer Sicherheitsnadel versehen.

Den Kindern werden nun die Augen verbunden und jedes Kind muss versuchen, dem Esel den Schwanz an die passende Stelle zu heften.

Für Erheiterung dürften die Ergebnisse dieser Aktion sorgen, nicht selten findet sich der Schwanz an den Ohren oder an der Nase wieder.

Die Kinder, die den Schwanz an der richtigen Stelle befestigen, erhalten ein kleines Dankeschön.

Tipp: Das Spiel ist einfacher, wenn das Blatt an eine Pinnwand geheftet wird und der Schwanz mit einer Pinnwandnadel angebracht werden kann.

Reise nach Jerusalem

Für besonders viele Kinder eignet sich die Reise nach Jerusalem. Die Vorbereitungen sind denkbar einfach, allerdings wird ein etwas größerer Raum benötigt. Die Reise nach Jerusalem kann auch im Freien gespielt werden.

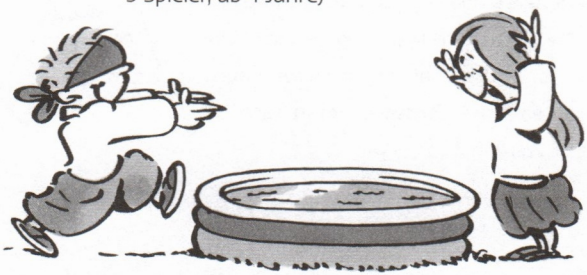
Man benötigt lediglich Stühle und zwar genau einen Stuhl weniger als Spieler vorhanden sind. Die Stühle werden in zwei Reihen mit den Lehnen zueinander gestellt. Darüber hinaus sollte ein Kassettenrecorder vorhanden sein. Wenn die Musik anfängt, gehen alle Kinder im Kreis umher, bis die Musik stoppt. Sobald die Musik endet, versucht jedes Kind, einen der freien Plätze zu ergattern. Das Kind, das keinen Stuhl erhaschen kann, muss ausscheiden. Außerdem wird dann ein Stuhl entfernt.

Das Spiel ist beendet, wenn nur noch ein Stuhl und zwei Kinder im Rennen sind. Glücklicher Sieger ist schließlich der, der auf dem letzten Stuhl sitzt.

Blinde Kuh

Ein echter Klassiker ist „Blinde Kuh". Einem Kind werden die Augen verbunden, die anderen Kinder müssen sich durch Geräusche bemerkbar machen.

Der Fänger muss nun versuchen, „blind" die anderen Mitspieler zu erhaschen. Gelingt dies, ist der Gefangene die „blinde Kuh". (Haba, ab 5 Spieler, ab 4 Jahre)



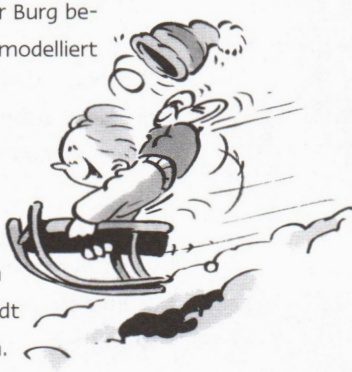
Sandkastenspiele

Materialien:
Sandkasten, Sandkastenspielzeug

Den Spielen im Sandkasten oder am Strand kommt eine besondere Bedeutung zu: Sie verlangen viel Planung und vorausschauendes Denken. Kinder bauen nicht einfach drauflos, sondern überdenken ihr Ziel, befinden es für gut oder verwerfen es wieder.

Kinder und auch Erwachsene sind im Sommer kaum zu halten, wenn es heißt, beim Sandburgenbau der Kreativität freien Lauf zu lassen. Eine freie Fläche und ausreichend fester Sand laden geradezu dazu ein, ganze Festungsanlagen in die Landschaft zu setzen.

Oft können sich Kinder stundenlang mit ihrer Burg beschäftigen. Da werden liebevoll Türmchen modelliert oder Tunnel unter der Burg gegraben.



Spiele im Schnee

Im Winter müssen Ihre Kinder nicht untätig in der Wohnung sitzen, die Winterlandschaft lädt mit zahlreichen Möglichkeiten zum Spielen ein.

Drei unterschiedlich große, aufeinander gestapelte Schneekugeln – daraus besteht normalerweise ein Schneemann. Die Kugeln werden im Schnee gerollt, bis sie die gewünschte Größe haben.

Steht der Schneemann, können sich die Kinder an das Dekorieren machen. Zu einem richtigen Schneemann gehört die Möhre als Nase,

der Schal um den Hals und natürlich eine Kopfbedeckung – vom alten Hut bis hin zur Suppenschüssel ist hier alles denkbar.

Schlittenfahren gehört zu einer der ältesten Beschäftigungen der Kinder im Schnee. Anfänger beginnen an kleinen Hügeln, geübte Kinder können sich an größere Abhänge wagen. In einigen Orten gibt es sogar „Rodelbahnen", die durch eine festgelegte Strecke führen.

Topfschlagen

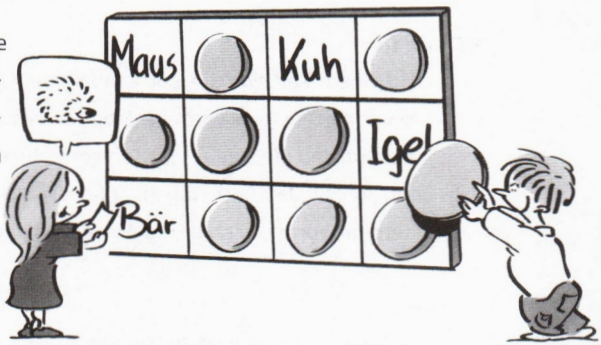
Gerade bei kleineren Kindern ist das Topfschlagen eine beliebte Unterhaltung. Fast jeder kennt dieses Spiel von früheren Kindergeburtstagen.

Man braucht nicht viel: Einen Topf und einen Holzlöffel sowie eine kleine Belohnung, die unter den Topf kommt. Das können Süßigkeiten, aber auch kleine Spielzeuge sein.

Ein Kind wird vor die Tür geschickt, ihm werden die Augen verbunden. Währenddessen wird der Topf mit dem Boden nach oben im Zimmer platziert. Das Kind muss nun mit dem Löffel auf den Boden schlagen und den Topf finden. Die Zuschauer helfen ihm mit den Anweisungen „heiß" für nah dran oder „kalt" für weit entfernt. Das Spiel dauert so lange, bis der Topf gefunden wird.

Sprachgefühl

Die Sprache wird von Kindern zunächst auf Grundlage von zwei Prinzipien gelernt – Nachahmung und Bestätigung. Kinder ahmen die Sprache der Erwachsenen nach. Ab dem ersten Lebensjahr verstehen Kinder, dass bestimmte Laute für bestimmte Dinge stehen, sie erkennen die Zusammenhänge zwischen Sprache und Wirklichkeit.



Danach folgt die Phase des Plapperns und Brabbelns, auf das von den Eltern entsprechende Reaktionen folgen. Die Kinder „experimentieren" mit Lauten, lernen, welche Laute die gewünschte Reaktion hervorrufen.

Nun ist es an den Eltern, die Entwicklung der Sprache weiter voranzubringen. Die Grundregel lautet: Viel mit den Kindern sprechen, aber nicht zu kompliziert und zu lang. Je einfacher Sie formulieren, desto leichter kann das Kind das Gesagte nachvollziehen. Vermeiden Sie jedoch die übliche Babysprache.

Loben und bestätigen Sie Ihr Kind, wenn es ein neues Wort gelernt oder einen neuen Zusammenhang begriffen hat.

Gesellschaftsspiele

> Outburst

Die Spieler teilen sich in zwei Teams auf. Jedes Team versucht nun abwechselnd, zu einem vorgegebenen Oberbegriff zehn ebenfalls vorgegebene Begriffe zu erraten. (Hasbro, ab 2 Spieler, ab 12 Jahre)

> Denk fix

Auf einem Rad sind alle Buchstaben des Alphabets abgebildet. Von einem Kartenstapel wird eine Fragekarte gezogen. Nun wird das Rad gedreht und die Spieler müssen versuchen, eine Antwort mit dem entsprechenden Buchstaben zu finden. Der Spieler mit der schnellsten Antwort erhält die Fragekarte. (Mattel, ab 2 Spieler, ab 6 Jahre)

> Tabu

Ein Begriff ist vorgegeben. Ein Mitspieler muss nun versuchen, diesen zu umschreiben, ohne den Begriff selbst zu nennen. Die anderen Mitspieler müssen versuchen, das gesuchte Wort zu erraten. (Hasbro, ab 4 Spieler, ab 12 Jahre)

> Erzähl mir was

Anhand von Bildkärtchen beginnt ein Kind, eine Geschichte zu erzählen. Die anderen Kinder lauschen und reagieren, wenn ein auf den Karten abgebildeter Begriff genannt wird. Das Kind, das am schnellsten reagiert, darf die Geschichte weitererzählen. (Haba, 2 – 6 Spieler, ab 4 Jahre)

Hörspiele produzieren

Kinder lieben Hörspiele, vor allem wenn sie spannend oder lustig sind. Nehmen Sie doch einfach einmal ein eigenes Hörspiel mit ihnen zusammen auf. Dazu benötigt man nicht viel, lediglich einen Kassettenrecorder und etwas Zeit.

Dabei können Sie ein Märchen vertonen oder aber eine selbst erfundene Geschichte auf Tonband aufnehmen. Suchen Sie sich Anregungen in Kinderbüchern oder auch im Fernsehen, so könnten Sie z. B. mit Ihren Kindern ein neues Abenteuer von „Harry Potter" herbeizaubern.

Wenn das Hörspiel gut gelungen ist, können Sie es anschließend im Bekannten- oder Verwandtenkreis vorführen. Ihr Kind wird sich freuen, wenn die Mühen eine solche Aufmerksamkeit nach sich ziehen.

Ich sehe was, was du nicht siehst

Dies ist wohl eines der bekanntesten Kinderspiele, für die keine Materialien benötigt werden. Lediglich Sprachgefühl und Vorstellungskraft sollten die Mitspieler einbringen. Dieses Spiel kann zu zweit aber auch mit mehreren Kindern gespielt werden. Ein Kind wird bestimmt. Dieses sucht sich einen Gegenstand im Raum aus, der für alle anderen Kinder gut sichtbar sein sollte. Es verschweigt den übrigen Kindern den Namen des Gegenstandes und versucht nun, diesen möglichst genau zu beschreiben.

Es beginnt seine Beschreibung immer mit „Ich sehe was, was du nicht siehst, und das ist ...". Dann folgt ein typisches Adjektiv. Die übrigen Mitspieler müssen nun versuchen, den Gegenstand zu erraten.

Wer mit seinem Tipp richtig liegt, darf den nächsten Gegenstand beschreiben. (Haba, 2 – 8 Spieler, ab 4 Jahre)

Zungenbrecher

Nicht nur Kinder, auch Erwachsene haben noch Spaß an diesem „Sprachtraining". Zungenbrecher sind Sätze, die so kompliziert sind, dass sie kaum auszusprechen sind. Wer es schafft, dreimal fehlerfrei den Text zu sprechen, hat meist den Applaus auf seiner Seite. Wer es dann noch richtig schnell schafft, darf sich Zungenbrechermeister nennen.

„Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz" ist wohl der bekannteste Zungenbrecher. Hier ist eine Reihe weiterer Zungenbrecher:

- *In Ulm, um Ulm und um Ulm herum*
- *Zehn Ziegen zogen zehn Zentner Zucker zum Zoo*
- *Zwischen zwei Zwetschgenzweigen zwitscherten zwei Zeisige*
- *Blaukraut bleibt Blaukraut und Brautkleid bleibt Brautkleid*
- *Der Potsdamer Postkutscher putzt den Potsdamer Postkutschenkasten*
- *Wir Wiener Waschweiber / würden weiße Wäsche waschen / wenn wir wüssten wo / warmes Wasser wäre*

Teekesselchen

Dieses Spiel trainiert besonders die Ausdrucksfähigkeit, kommt es doch darauf an, einen Begriff zu finden, der zwei Dinge gleichzeitig bedeutet (z. B. „Schloss").

Zwei Kinder denken sich einen solchen Begriff aus und jedes der beiden Kinder beschreibt nun sein „Ding" („Mein Teekesselchen ist groß ...").

Die restlichen Kinder müssen nun raten, welcher Begriff gemeint ist. Das Kind, das die richtige Antwort gibt, darf zusammen mit einem anderen Kind das nächste „Teekesselchen" vorstellen.

Scharade

Ein beliebtes Spiel nicht nur für Kinder, auch Erwachsenen macht es Spaß, Dinge oder Personen nur mit Gesten darzustellen. Bei der Scharade werden zwei Teams gebildet, es wird ein Rategebiet festgelegt (z. B. Spielzeug, Tiere, Essen, Märchen ...).

Jedes Team denkt sich nun einen Begriff aus. Dieser wird aufgeschrieben und einem Mitglied des gegnerischen Teams gezeigt. Nun muss dieses Teammitglied versuchen, den Begriff nur mit Körpereinsatz – ohne Worte oder Laute – zu erklären.

Das Team versucht, diesen Begriff zu erraten. Gelingt dies, gibt es einen Punkt und das gegnerische Team ist an der Reihe.

Lese- und Schreibfähigkeit

> Lesen

Die Freude am Lesen ist wichtig für die persönliche Entwicklung und Entfaltung Ihres Kindes. Lesen regt zum Denken an, fördert die Kreativität und Phantasie, stärkt das Sprachgefühl und eröffnet den Kindern neue Welten.

In vielen Familien ist die Gute-Nacht-Geschichte eine lieb gewonnene Tradition. Kurz vor dem Einschlafen hören Kinder von ihren Eltern, Großeltern oder Geschwistern noch einmal ein Märchen oder eine selbst erfundene Geschichte. Dadurch wird das Interesse an Geschichten und Büchern geweckt, die Neugierde steigt, selbst einmal in einem Buch lesen zu können.

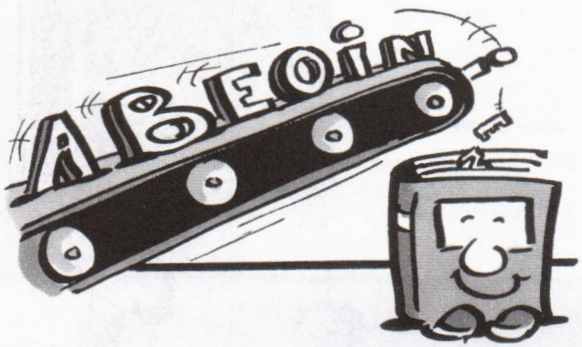
Denken Sie daran, auch beim Lesen sind Sie Vorbild. Selbst wenn Sie nicht sehr viel lesen, gewöhnen Sie es sich an, hin und wieder etwas in einem Buch nachzuschlagen oder ein Buch über Ihr Hobby zu lesen. Sind in Ihrem Wohnzimmer Bücher zu finden, wird das Kind neugierig werden. Sind die Bücher allerdings verschlossen im Schrank, werden sie so kaum die Aufmerksamkeit Ihres Kindes erregen.

Schenken Sie Ihrem Kind Bücher. Diese können dick oder dünn, bebildert oder voller Text sein – ganz wie Ihr Kind es mag. Sollte es allerdings überhaupt nicht für Bücher zu interessieren sein, versuchen Sie, andere Wege einzuschlagen. Kaufen Sie ihm Zeitschriften, z. B. Tier- oder Sportzeitschriften.

Selbst wenn Sie einen kleinen Computerfreak zu Hause haben sollten, schenken Sie diesem Computerbücher oder -zeitschriften. Auch Comics können ein Mittel zur Leseförderung sein. Es muss nicht immer der dicke Roman sein. Was Ihr Kind liest, ist letztlich fast egal – wichtig ist, dass es sich frühzeitig an das Lesen und die Beschäftigung mit Büchern gewöhnt.

Zwingen Sie ein Kind nie, ein Buch zu Ende zu lesen, wenn es ihm nicht gefällt. Dies lässt die Motivation der Kinder sinken. Planen Sie gelegentlich einen Büchereibesuch ein, damit Ihr Kind in den Regalen stöbern, Bücher in die Hand nehmen und die Bilder in den Büchern betrachten kann.

Natürlich gibt es auch hier wieder zahlreiche spielerische Möglichkeiten, die das Lesenlernen und den Spaß am Lesen fördern. Diese Spiele fallen jedoch gleichzeitig in den Bereich der Schreibförderung. Denn genauso wie Kinder gerne lesen, haben sie ein natürliches Interesse am Schreiben, welches gefördert werden muss.



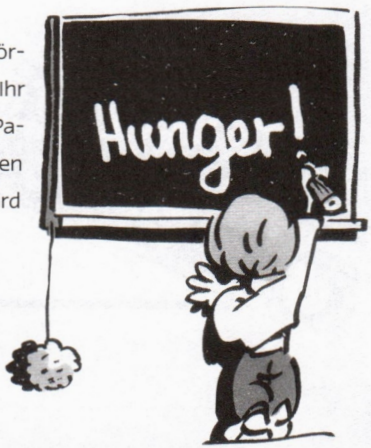
> Schreiben

Ähnlich wie in der Leseförderung ist auch in der Schreibförderung Ihr Vorbild gefragt. Ihr Kind wird Sie beobachten, wenn Sie z. B. einen Brief oder eine Postkarte schreiben. Es wird neugierig werden, fragen und versuchen, selbst kleine Texte zu schreiben, wenn es in der Schule die ersten Buchstaben gelernt hat.

Dabei steht der Spaß am Schreiben vor der Rechtschreibung. Wenn ein Kind gerne schreibt, wird es irgendwann fast automatisch darauf achten, dass die Texte auch richtig sind. Es wird fragen, ob die Worte richtig geschrieben sind, Ihre Korrekturen werden dankbar angenommen.

Schreibenlernen beginnt mit einzelnen Buchstaben. Kinder freuen sich, wenn sie Buchstaben z. B. in der Zeitung erkennen, die sie bereits gelernt haben. Diese Buchstaben und später auch die ersten Wörter können in einem „Buchstabenheft" gesammelt werden. Ihr Kind schneidet die Buchstaben oder Wörter aus und klebt sie in dieses Heft. So können Sie und Ihr Kind jederzeit den Fortschritt verfolgen, denn die Wörter in diesem Heft werden immer länger, bald finden sich erste kleine Texte dort.

Eines der besten Mittel der Schreibförderung sind Briefe. Ermutigen Sie Ihr Kind, der Oma oder dem Opa, der Patentante oder anderen Verwandten einen Brief zu schreiben. Später wird



Ihr Kind vielleicht den Wunsch nach Brieffreundschaften äußern. Helfen Sie ihm dabei.

Eine schöne Idee, die noch dazu sehr praktisch ist, ist eine Familienwandtafel. Auf dieser Tafel erhält jedes Familienmitglied seinen eigenen Bereich, in dem es für die anderen Familienmitglieder wichtige Nachrichten hinterlassen kann. Ermutigen Sie Ihr Kind, wichtige Termine oder besondere Wünsche einzutragen. So kann z. B. eine Geburtstagswunschliste dort ihren Platz finden.

Ein persönliches Foto-Geschichten-Buch regt neben der Lust zu schreiben auch die Kreativität an. Ihr Kind kann sich ein Heft anlegen, in dem es z. B. zu den Urlaubsfotos oder den Fotos von der letzten Familienfeier kleine Geschichten schreibt. Und ganz nebenbei trainiert das Führen eines solchen Heftes auch das Gedächtnis, denn Fotos wecken Erinnerungen.

Gesellschaftsspiele

> Scrabble

Scrabble ist ein Spiel für Erwachsene und Kinder gleichermaßen. Auf einem quadratischen Spielbrett müssen aus einzelnen Buchstaben so viele Wörter wie möglich gelegt werden. Die Buchstaben sind auf kleine Holz- oder Plastikplättchen gedruckt. Je nach Häufigkeit der Buchstaben in der deutschen Sprache haben sie unterschiedliche Punktwerte (z. B. ein Punkt für „e", sieben Punkte für „q").

Jeder Teilnehmer zieht aus einem Säckchen eine bestimmte Anzahl Buchstabenplättchen. Dabei darf der Buchstabe auf dem Plättchen nicht zu erkennen sein. Das Spielbrett ist in kleine Quadrate aufgeteilt, in jedes Quadrat passt genau ein Buchstabenplättchen.
Die Spieler versuchen, aus ihren Buchstaben ein Wort zu legen. Der Spieler erhält für das Wort die Punkte, die auf den Plättchen angezeigt sind, gutgeschrieben. Der nächste Spieler muss nun versuchen, an ein bereits auf dem Spielbrett ausgelegtes Wort anzulegen. Dabei soll immer darauf geachtet werden, dass alle Buchstabenkombinationen auf dem Spielfeld korrekte Wörter ergeben. Phantasiewörter sind zwar lustig, aber bei diesem Spiel nicht erlaubt.

Hat ein Spieler ein Wort gelegt, stockt er seinen Buchstabenvorrat aus dem Säckchen wieder auf. Das Spiel endet, wenn alle Buchstaben verbraucht sind (dies geschieht eher selten) oder wenn kein Spieler mehr ein Wort legen kann. Sieger ist der Mitspieler mit den meisten Punkten. (Spear's Games, 2 – 4 Spieler, ab 6 Jahre)

> Worttüftel

Dieses Spiel enthält einen Würfelroller und einen Zählblock. Der Würfelroller wird über den Tisch gerieben. Jeder Spieler muss nun versuchen, aus den vorgegebenen Buchstaben zehn sinnvolle Wörter zu bilden und zu notieren. Jedes Wort sollte mindestens vier Buchstaben enthalten, jeder Buchstabe darf pro Wort nur einmal verwendet werden und das Wort muss in der Grundform stehen (z. B. „schlafen" statt „schlief" oder „geschlafen").

Der Spieler, der zuerst zehn Wörter gefunden hat, ruft „Stopp" und erhält einen Bonuspunkt. (MB Verlag, 2 – 6 Spieler, ab 6 Jahre)

> Wortfix

Je 24 Buchstabenkärtchen in roter und blauer Farbe sowie Spielchips – das sind die Bestandteile von „Wortfix". Von den Kärtchen wird ein rotes und ein blaues aufgedeckt.

Die Spieler versuchen nun, ein zusammengesetztes Wort zu bilden. Das erste Wort muss mit dem Buchstaben des roten Kärtchens, das zweite Wort mit dem Buchstaben des blauen Kärtchens beginnen. Zeigt das rote Kärtchen z. B. ein „K" und das blaue ein „A", dann könnte das Wort „Klassenausflug" gebildet werden.

Gespielt wird so lange, bis alle Buchstabenkärtchen aufgedeckt sind. Die Spieler erhalten für jede richtige Antwort einen Chip, das Kind mit den meisten Chips gewinnt. (Ravensburger, 2 – 10 Spieler, ab 6 Jahre)

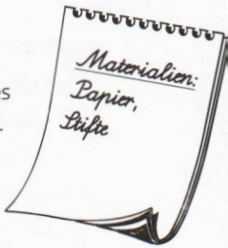
> Wortkniffel

Kniffel ist als Zahlenspiel bekannt. Es gibt aber eine Variante mit Buchstaben, die dem gleichen Spielprinzip folgt.

Es wird mit sieben Buchstabenwürfeln gewürfelt. Aus den Buchstaben, die von den Würfeln angezeigt werden, müssen möglichst viele bzw. lange Wörter gebildet werden.

Es gibt die gleichen Kategorien wie beim Zahlenkniffel. So ist ein „Full House" z. B. eine Buchstabenkombination, aus der ein Wort mit drei und ein Wort mit vier Buchstaben gebildet werden kann. (Schmidt-Spiele, 2 – 6 Spieler, ab 6 Jahre)

Stadt, Land, Fluss



Der Klassiker schlechthin – dies ist ein spannendes Spiel mit einfachsten Mitteln und vielen Variationsmöglichkeiten, das darüber hinaus hervorragend die Schreib- und Lesefähigkeit sowie die Konzentration und das Gedächtnis trainiert.

Zur Vorbereitung auf das Spiel müssen sich die Teilnehmer zunächst auf Kategorien einigen. Meist werden sechs Kategorien festgelegt. Dies sind zum einen Stadt, Land, Fluss, darüber hinaus sind Bereiche wie Beruf, Name, Popstar, Pflanze, Essen, Tiere usw. denkbar.

Die Kinder zeichnen nun auf ihr Blatt eine Tabelle mit den Kategorien sowie eine Spalte für die erzielten Punkte. Ein Kind beginnt, indem es in Gedanken das Alphabet durchgeht. Das Kind zu seiner Rechten ruft laut „Stopp" und das Kind meldet, bei welchem Buchstaben es angekommen ist. Nun müssen alle Kinder ihre Kategorien mit Begriffen füllen, die mit diesem Buchstaben beginnen. Bei „B" wäre das als Land z. B. Bulgarien, als Stadt Berlin und als Beruf Bäcker.

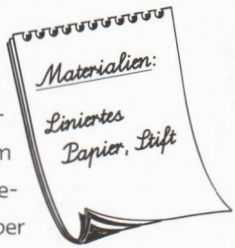
Das Kind, das zuerst je ein Wort für seine Kategorien gefunden hat, ruft wiederum „Stopp". Nun legen alle Kinder ihren Stift beiseite, vergleichen die Antworten und schreiben die erzielten Punkte auf.

Dabei gilt: Ein Wort, das von mehreren Kindern gefunden wurde, bringt fünf Punkte. Ein Wort, welches nur ein Kind auf seinem Zettel hat, bringt zehn Punkte. Und konnte ein Kind eine Kategorie füllen, in der sonst kein Kind ein Wort hat, erhält es sogar 15 Punkte auf seinem Konto.

Nach einer verabredeten Rundenzahl hat das Kind mit den meisten Punkten gewonnen. Besonders spannend ist das Spiel bei Buchstaben wie „X" oder „Y", dann kann nach einer gewissen Zeitspanne die Runde vorzeitig beendet werden, auch wenn kein Kind alle Kategorien gefüllt hat.

Tipp: Das Spiel eignet sich übrigens gut für Familien mit mehreren Kindern verschiedener Altersstufen. Die Spielregeln werden so abgewandelt, dass nicht auf Zeit gespielt wird, sondern so lange, bis der letzte Mitspieler seine Spalten ausgefüllt hat. In dieser Variante haben auch noch ungeübte Schreiber eine Chance, viele Punkte zu erhalten. (Haba, 2 – 4 Spieler, ab 8 Jahre)

Das Namengedicht



Dieses Schreibspiel kann Ihr Kind alleine oder zu zweit spielen. Jedes Kind schreibt die Buchstaben seines Vornamens untereinander. Jetzt sollen die Kinder zu jedem Buchstaben ein Wort finden und aufschreiben. Wenn diese Wörter sich reimen, entsteht ein kleines Gedicht. Aber auch Phantasiesätze können auf diese Weise entstehen, zum Beispiel:

T	*ausend*
H	*unde*
O	*hne*
M	*aulkorb*
A	*ßen*
S	*uppe*

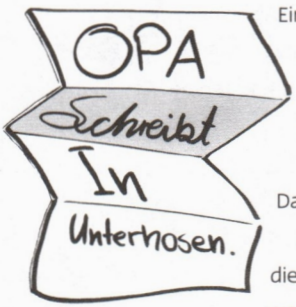
Geübte Kinder können zusätzlich ihren Nachnamen so aufschreiben. Dann entstehen vielleicht kleine Geschichten. Oder aber die Kinder schreiben die ersten Buchstaben der Vornamen aller Familienmitglieder untereinander und versuchen, mit diesen Buchstaben Wörter zu bilden.

Übrigens: Auf diese Weise lassen sich lustige und originelle Namensschildchen für den Kindergeburtstag basteln.

Die Phantasiesätze

Zwei Mitspieler sind schon ausreichend, um einige spannende „Phantasiesätze" zu schreiben, mit mehreren Kindern macht es aber umso mehr Spaß.

Benötigt werden lediglich ein Blatt im Format von mindestens DIN A4 sowie ausreichend Stifte.



Ein Kind beginnt einen Satz, indem es ein Hauptwort oben auf das Blatt schreibt (z. B. der Affe). Das nächste Kind darf nun das Wort betrachten und ein passendes dazuschreiben (z. B. saß).

Das Blatt wird nun umgeknickt, das nächste Kind sieht nur, was sein Vorgänger geschrieben hat, nicht aber die Wörter der Kinder davor. Es muss nun ebenfalls etwas dazuschreiben (z. B. vor einem Fenster). Am Ende wird das Blatt auseinander gefaltet und der Satz laut vorgelesen.

Geschichtenmemory

Ein wenig Vorbereitung gehört zum „Geschichtenmemory". Suchen Sie sich eine Kindergeschichte aus. Dann unterteilen Sie die Geschichte in Sätze und die Sätze wiederum in je zwei Satzhälften. Mit diesen Satzhälften beschriften Sie Karteikärtchen. Diese Kärtchen werden nun – wie im Bildermemory – mit dem Rücken nach oben auf den Tisch gelegt. Die Kinder müssen versuchen, zusammengehörige Satzhälften aufzudecken.

Sieger ist, wer die meisten Sätze vervollständigen konnte. Im Anschluss an das Aufdecken versuchen alle Mitspieler gemeinsam, die Kärtchen zu einer vollständigen Geschichte zusammenzulegen. Jedes Kind darf dann einen Satz vorlesen.

Kreuzwortspiel

Ein Spieler beginnt und schreibt ein Wort auf das Papier. Dabei kommt in jedes Kästchen ein Buchstabe, jeder Buchstabe zählt einen Punkt. Der nächste Spieler muss dann versuchen, zu einem der Buchstaben ein neues Wort zu schreiben. Wenn es nicht mehr möglich ist, neue Wörter zu bilden, ist das Spiel beendet und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Dieses Spiel kann auch in zwei Gruppen gespielt werden. Die Kinder teilen sich in Gruppen auf, jede Gruppe ist dann abwechselnd am Zug.

Galgenmännchen

Trotz des bedrohlichen Titels verbirgt sich hinter „Galgenmännchen" ein Schreib- und Denkspiel.

Ein Spieler denkt sich ein Wort aus und zählt die Buchstaben. Er zeichnet nun statt der Buchstaben Striche auf ein Blatt Papier oder auf eine Tafel.

Die Mitspieler müssen nun der Reihe nach Buchstaben nennen. Wurde ein Buchstabe genannt, der in dem Wort vorkommt, wird er an der entsprechenden Stelle notiert. Wird ein Buchstabe falsch geraten, erhält das Rateteam einen Strich.

Hat das Rateteam zehn Striche, bevor der Begriff erkannt wurde, hat es das Spiel verloren. Sollte der Begriff richtig erraten werden, darf das Kind das nächste Wort aussuchen, das den richtigen Tipp abgegeben hat.

Tipp: Um das Spiel etwas einfacher zu gestalten, kann vor den einzelnen Runden ein Oberbegriff vereinbart werden. So dürfen z. B. nur Wörter aus dem Bereich „Tiere" oder „Hauptstädte" aufgeschrieben werden.

Spielerisch im Alltag lernen

Sie als Eltern haben im Alltag immer wieder Gelegenheiten, Ihren Kindern fast spielerisch das Lesen und Schreiben schmackhaft zu machen, indem Sie ihnen helfen, ein Gefühl für Wörter und Buchstaben zu entwickeln.

> Verwandte Wörter

Fragen Sie Ihr Kind doch einfach mal nach verwandten Wörtern. So könnten Ihre Kinder ein wenig rätseln, welche Ausdrücke es noch für den Fernseher gibt.

> Wörter mit gleich vielen Buchstaben

Oder aber fragen Sie nach Wörtern, die gleich lang sind. Lassen Sie Ihr Kind Wörter finden, die genauso viele Buchstaben haben wie z. B. Kinderzimmer.

> „Wer wird Millionär" mit Kinderbüchern

Sie können auch ein kleines Quiz veranstalten. Wenn Ihr Kind gerade ein Buch liest, denken Sie sich ein Quiz à la „Wer wird Millionär" aus. Sie können dies dann im Familienkreis durchspielen. Suchen Sie Fragen, die sich auf das Buch beziehen, und geben Sie vier Antwortmöglichkeiten vor. Ihr Kind muss dann die richtige Antwort finden und erhält pro richtiger Antwort Punkte gutgeschrieben. Oder aber Sie verwenden Spielgeld, so kann Ihr Kind um eine Million spielen.

> Bücher als Gebrauchsgegenstände

Lassen Sie schon kleine Kinder z. B. in einem Kochbuch blättern. Oder schlagen Sie – wenn Sie ein Rätsel lösen – Begriffe in einem Rätsellexikon nach. Auch Telefonbücher oder Reiseführer können das Interesse von Kindern wecken.

Deutscher Lernspielpreis

Natürlich gibt es auch empfehlenswerte Gesellschaftsspiele im Handel. Der Studienkreis kürt Jahr für Jahr mit der Zeitschrift „spielen und lernen" den Deutschen Lernspielpreis. Eine Experten- und eine Publikumsjury sind für die Auswahl verantwortlich. Die Auswahlliste 2005 umfasst folgende Spiele:

ab 3 Jahren	Ene mene muh, gib mir deine Kuh!	Kosmos	Wolfgang Kramer/ Hartmut Witt	ca. 20 Euro
	Pizza-Flitzer	Kosmos	Gordon MacLeod.	ca. 20 Euro
	Zahlenzwerge	HABA	Dr. Gerhard Friedrich/ Vio de Galgóczy	ca. 24 Euro
	Kubus Fugus – das Spiel für Viele	VIA-Spiele	Elfriede Pauli	ca. 88 Euro
	Sand-Würmchen	Drei Magier Spiele	Peter Lewe	ca. 20 Euro
ab 6 Jahren	Heckmeck am Bratwurmeck	Zoch	Reiner Knizia	ca. 10 Euro
	Stormy Seas	HCM Kinzel GmbH	unbekannt	ca. 18 Euro
	Der Nächste bitte	Jumbo	Kai Haferkamp	ca. 18 Euro
	Snorta	Amigo	Chris Childs/Tony Richardson	ca. 6 Euro
	Verflixt gemixt!	Heidelberger Spieleverlag	Frank Stark	ca. 3 Euro
ab 9 Jahren	Vocabulantis	Zoch	Gemeinschaftsprodukt.: Zoch/Pons	ca. 25 Euro
	Isis´ süße Sünde	Common Game	Raimund Wybranietz	ca. 40 Euro
	Teamwork	Adlung-Spiele	Michael Andersch	ca. 7 Euro
	Energie 21	Spieltrieb	Nicole Stiehl/Till Meyer	ca. 15 Euro
	Sapperlot	Spielteufel GmbH	Marion u. Andreas Dettelbach	ca. 5,50 Euro

Weitere Informationen im Internet unter www.deutscher-lernspielpreis.de.

Literaturhinweise

Dürr, Gisela/
Stiefenhofer, Martin:
Schöne alte Kinderspiele.
Ideen für Kinder aller Altersstufen.
Augsburg: Weltbild Verlag 1997

Glonnegger, Erwin/
Diem, Walter:
Das große Ravensburger Spielbuch.
Spielvorschläge und Unterhaltung für drinnen und draußen.
Ravensburg: Otto Maier Verlag 2000

Köhnen, Dieter/
Gansweid, Jürgen:
Spielereien mit Logik.
Lege-, Zahlen-, Kombinationsspiele.
Niedernhausen: Falken Verlag 1996

Lichtwitz, Karl:
Klassische Kartenspiele.
Niedernhausen: Falken Verlag 2000

Petillon, Hans:
1000 tolle Spiele für Grundschulkinder.
Würzburg: Arena Verlag 2001

Stücke, Uta:
Konzentrationstraining im 1. und 2. Schuljahr.
Ein systematisches Förderprogramm.
Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr 1999

Thiesen, Peter:
Klassische Kinderspiele.
Neu entdeckt für Kindergarten und Schule.
Weinheim: Beltz Verlag 1993

Wolter-Rosendorf, Irmgard:
Patiencen.
Niedernhausen: Falken Verlag 2000

Die Nachhilfe-Profis

Mit mehr als 1.000 Schulen und bisher über 850.000 geförderten Schülerinnen und Schülern ist der Studienkreis, ein Unternehmen der Cornelsen Verlagsgruppe, die am meisten besuchte Nachhilfeschule im deutschsprachigen Europa.

>> Das Erfolgskonzept seit über 30 Jahren

- > Individuelle Förderung in kleinen Lerngruppen
- > Qualifizierte Lehrkräfte
- > Vermittlung effektiver Lernstrategien
- > Austausch mit den Eltern
- > Zusammenarbeit mit Lehrern öffentlicher Schulen
- > Eigene schülergerechte Lernmaterialien
- > Optimale Dauer der Förderung

Gutschein

2 3

> für 2 Probestunden Nachhilfeunterricht im Studienkreis

studienkreis
> Nachhilfe.de

Weitere spezielle Angebote in vielen Studienkreisen

> Förderung bei Lese-Rechtschreibschwäche
> Förderung bei Rechenschwäche
> Hochbegabtenförderung
> Abschlussprüfungskurse

Studienkreis
Universitätsstraße 104
44799 Bochum
Telefon: 02 34 / 97 60 - 01
Telefax: 02 34 / 97 60 - 1 50
E-Mail: info@studienkreis.de

Weitere Infos und die Adresse Ihres Studienkreises vor Ort:

www.nachhilfe de oder **Tel. 0800 111 12 18** [gebührenfrei]

Probeunterricht im Studienkreis

Damit Sie und Ihr Kind sich selbst ein Bild vom Unterricht im Studienkreis machen können, bieten wir Ihnen die Möglichkeit eines kostenlosen Probeunterrichts. 90 Minuten lang kann Ihr Kind in einem Fach seiner Wahl am Gruppenunterricht im örtlichen Studienkreis teilnehmen, wenn es die Kapazität zulässt.

Zeigen Sie diesen Gutschein im Studienkreis in Ihrer Nähe und äußern Sie Ihre Wünsche. Ihr Kind wird dann in eine Gruppe integriert und kann unverbindlich am Unterricht teilnehmen. So können Sie sich vom erfolgreichen Nachhilfekonzept des Studienkreises überzeugen.

studienkreis
> Nachhilfe.de

Spieltipp-Broschüre

Lernen mit Scrabble, Mikado und Co.

Im Zeitalter von Computer und Fernsehen sind viele schöne alte Kinderspiele in Vergessenheit geraten. Ob Verstecken, Sackhüpfen oder Mikado – Spiele machen nicht nur Spaß, sie fördern auch die verschiedensten Fähigkeiten und helfen so beim Lernen.
Die Broschüre gibt Eltern Tipps und Anregungen, wie sie ihre Kinder spielend fördern können. Im Vordergrund steht eine Auswahl der schönsten und interessantesten Spiele, die mit einfachen Mitteln durchzuführen sind. Neben diesen „klassischen" Kinderspielen werden aber auch im Handel erhältliche Gesellschafts- und Kartenspiele vorgestellt.

Der Studienkreis ist Deutschlands meistbesuchte Nachhilfeschule. Regelmäßig veröffentlicht er Broschüren zu aktuellen Themen rund um Bildung und Schule.

>> Gebührenfreie Rufnummer > 0800 111 12 18

D 120 GF